XBOX tanieje w Europie . Nowy model PlayStation 2 . Jak II Renegade w hotshots

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • GameCube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS 53

MAJ 2003

Cena: 6.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: Def Jam Vendetta, Splinter Cell PS2, Tao Feng, Syberia, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Yager, Clock Tower 3, Midnight Club 2

ZAPOWIEDZI: Soul Calibur 2, ZOE2, Final Fantasy X-2

SPECJAŁ: Dlaczego pani soli kota czyli rzecz o Japończykach

OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell na PlayStation 2 i Xboxa

SILENT HILL 3

trzecia odsłona najlepszej konsolowej serii horrorów pod lupą Banana i Qoory w recenzji, artykule i wnikliwej dyskusji

Independent Press

9 771505 820004 05

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Promocyjne ceny konsol PS2 i GCN

www.ultima.pl

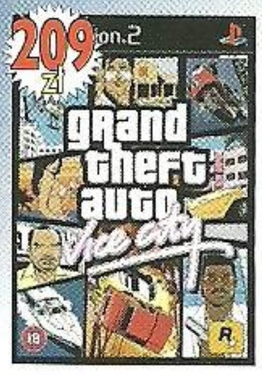
ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gameboy Color | Gamecube | Inne | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox



PLAYSTATION 2

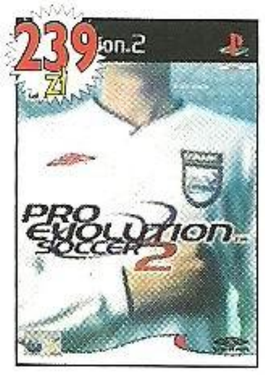
- BLADE 2 199
- BLOOD OMEN 2 229
- BURNOUT 2 229
- CAPCOM vs SNK 2 179
- COLIN McRAE RALLY 3 189
- COMMANDOS 2 209
- DRAKAN 229
- FIFA 2003 199
- HARRY POTTER 2 199
- HITMAN 2 199
- ICO 229
- KNOCKOUT KINGS 2002 179
- LMA MANAGER 2002 149
- LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring .. 209
- LORD OF THE RINGS Two Towers 199
- MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE . 229
- NBA LIVE 2003 199
- NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 199
- NHL 2003 199
- ONIMUSHA 2 199
- PRISONER OF WAR 149
- PRO EVOLUTION SOCCER 169
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 . 239
- SLY RACOON 229
- SOLDIER OF FORTUNE GOLD .. 199
- SPIDERMAN THE MOVIE 189
- THE THING 189
- THE WAY OF THE SAMURAI .. 209
- TIME SPLITTERS 2 199
- TOCA 149
- VAMPIRE NIGHT 229
- VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON 299
- VIRTUA FIGHTER 4 229
- WRC 2 229

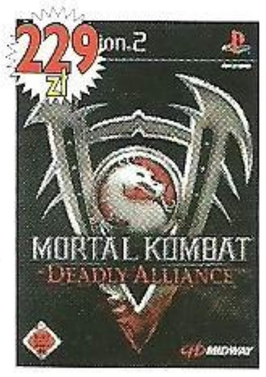
Platinum PS2:

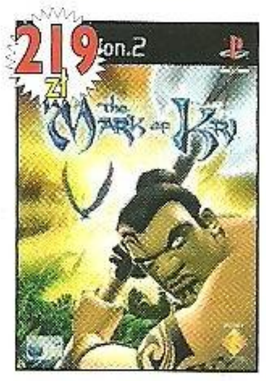
- 007 AGENT UNDER FIRE 119
- 7 BLADES 59
- CASTLEWEEN 119
- DEVIL MAY CRY 119
- EPHEMERAL PHANTASIA 59
- EVER BLUE 89
- EVIL TWIN 109
- FIFA 2001 119
- GRAN TURISMO 3 119
- GRAN TURISMO CONCEPT CAR ... 119
- GTA 3 129
- HALF LIFE 119
- JAK & DEXTER 119
- KESSEN 119
- LOTUS CHALLENGE 79
- MAXIMO 89
- METAL GEAR SOLID 2 129
- NBA STREET 89
- ONIMUSHA: WORLORDS 119
- QUAKE III REVOLUTION 79
- PROJECT ZERO 119
- RAYMAN REVOLUTION 119
- RED FACTION 69
- RESIDENT EVIL: VERONICA ... 119
- SHOX 89
- SILENT HILL 2 Directors Cut ... 134
- SLED STORM 89
- SMUGGLERS RUN 2 119
- SSX SNOWBOARDING 89
- SSX TRICKY 99
- STAR WARS STARFIGHTER 109
- STATE OF EMERGENCY 119
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 119
- THEME PARK WORLD 79
- TIME SPLITTERS 1 119
- TONY HAWK PROSKATER 3 .. 109
- WRC 119

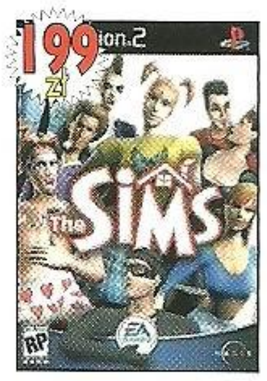
Akcesoria:

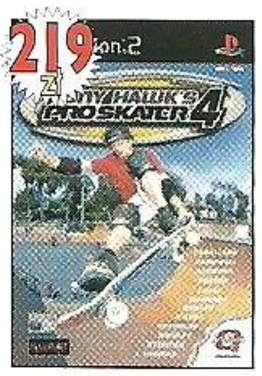
- Konsola PLAYSTATION 2 + karta pamięci 1249
- Action Replay 169
- Dual Shark joypad 59
- Dual Shock oryginalny 149
- Kabel S-Video 39
- Kierownica GT Force Logitech . 439
- Link Cable 29,90
- Memory Card 8 MB Sony 179
- Memory Card 8 MB Kemco 119
- Pilot Manta 29,90
- Pilot (nieoryginalny) 69
- Pilot oryginalny 159
- Podstawka pionowa 19,90
- Przedłużacz do joypada 19,90
- Przewód optyczny 49
- REGION X (zdejmuje regiony z DVD) 99

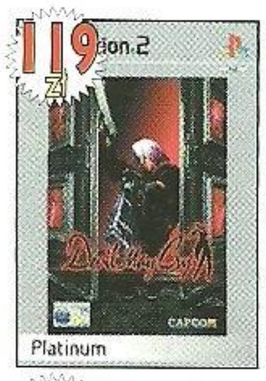


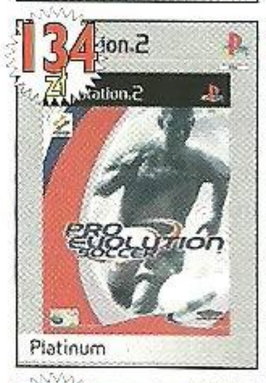


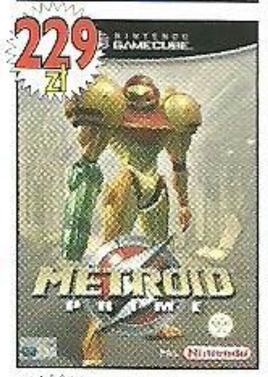


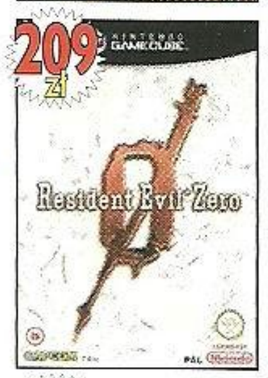












PLAYSTATION/PS ONE

- CRASH 2 99
- CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
- CRASH TEAM RACING 99
- CT SPECIAL FORCES 59
- DRAGON BALL Z 199
- DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES . 49
- FIFA 2003 119
- FINAL FANTASY 6 99
- FINAL FANTASY 8 109
- GRAN TURISMO 2 99
- HARRY POTTER 2 119
- MEDAL OF HONOR 1+2 119
- NBA 2003 119
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 . 149
- SPYRO 3 109
- TEKKEN 3 99
- WORMS WORLD PARTY 69

Wyprzedaż:

- KISS PINBALL 29,90

Akcesoria:

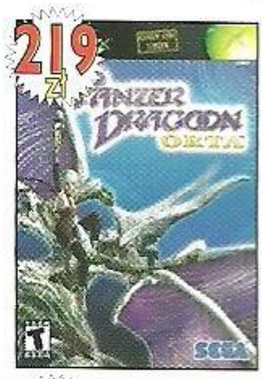
- PS One 399
- Game Hunter Pro 49
- Joypad analogowy DualShark 49
- Kierownica Double Force Big Ben 129
- Link cable 29.90
- Memory card 120 bloków 59
- Memory card 15 bloków 19.90
- Memory card 30 bloków 29.90
- Multitap nieoryginalny 69
- Pal converter 49
- Pistolet ..... już od 49
- Przedłużacz 19.90
- RFU Adapter 29
- RGB + AV cable 19.90
- Standard Pad 19.90

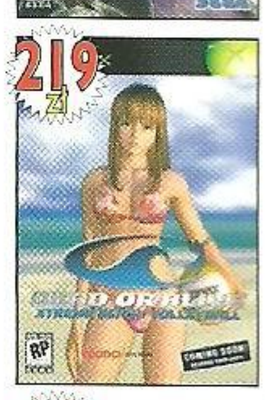
GAMECUBE

- GAMECUBE ACE GOLF 209
- BLOODY ROAR: PRIMAL FURY 229
- CAPCOM VS SNK 2 EO 229
- CRAZY TAXI 229
- ETERNAL DARKNESS 229
- EXTREME G3 RACING 229
- FIFA 2003 219
- HARRY POTTER 2 209
- KNOCKOUT KINGS 2003 209
- LOST KINGDOMS 219
- LUIGI'S MANSION 239
- MARIO PARTY 229
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE . 219
- NBA COURTSIDE 2002 239
- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 . 219
- NHL 2003 219
- PIKMIN 229
- RESIDENT EVIL 209
- ROCKY 209
- ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2 . 229
- SPIDER-MAN 229
- STAR WARS: THE CLONE WARS 229
- STARFOX ADVENTURES 229
- SUPER MARIO SUNSHINE 229
- SUPER SMASH BROS. MELEE .. 239
- TIMESPLITTERS 2 209
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 229
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 229
- TUROK EVOLUTION 229
- TY THE TASMANIAN TIGER ... 209
- WAVE RACE: BLUE STORM 239
- X-MEN: NEXT DIMENSION ... 229

Akcesoria:

- Konsola GameCube 799
- GBA <–> GCN Link 29,90
- GCN –> PSX Converter 34,90
- Joypad Joytech - czarny 55
- Joypad Joytech - fioletowy 55
- Joypad Sunflex - fioletowy 39
- Joypad oryginalny 145
- Joypad bezprzew. - BigBen 219
- Joypad wavebird 219
- Kabel agb - BigBen 29
- Memory card 4 Mb - nieoryginalna .. 29,90
- Memory card - oryginalna 89
- Memory card 8 Mb - nieoryginalna 39,90
- Plecak 169
- Przedłużacz do pada 19,90
- RF modulator 89
- RF unit do 3 konsol 59
- RGB - znakomita jakość! 59
- RGB cable - oryginalny 129





X-BOX

WYRZEDAŻ

- BLADE 2 139
- CONFLICT DESERT STORM ... 139
- DEAD OR ALIVE 3 199
- ENCLAVE 239
- FIFA FOOTBALL 2003 229
- GENMA ONIMUSHA 259
- GHOST RECON 219
- GUN VALKYRIE 259
- HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC . 219
- HUNTER THE RECKONING ... 239
- MARVEL VS. CAPCOM 2 229
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 229
- NBA LIVE 2002 259
- NBA LIVE 2003 229
- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 . 219
- NHL 2002 259
- NIGHTCASTER 259
- PRISONER OF WAR 239
- RALLISPORT CHALLENGE 259
- SHREK 139
- SPIDER-MAN 139
- SPLINTER CELL 239
- SSX TRICKY 219
- STAR WARS: JEDI OUTCAST 139
- STAR WARS: JEDI STARFIGHTER 259
- STREET HOOPS 239
- TIMESPLITTERS 2 199
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 139
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 139
- TUROK EVOLUTION 229
- TY THE TASMANIAN TIGER ... 229
- WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS . 139
- X-MEN: NEXT DIMENSION ... 139

Akcesoria:

- Joypad XS BigBen 89
- RGB Scart 49
- RGB Scart + Optic Out 79
- RGB Scart + Optic + S-Video .. 119
- i inne ..... tel., www

DREAMCAST

Gry: **WYPRZEDAŻ**

2 gry - 79 zł
3 gry - 99 zł

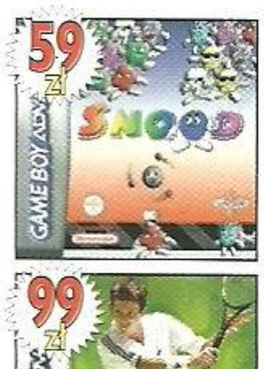
- METROPOLIS STREET RACER .. 49
- NBA SHOWTIME 49
- QUAKE 3 49
- SEGA GT 49
- SPIDERMAN 49
- TOMB RAIDER Last Rev. 49
- V-RALLY 2 SE 49
- VIGILLANTE 8 2ND 49
- VIRTUA FIGHTER 49

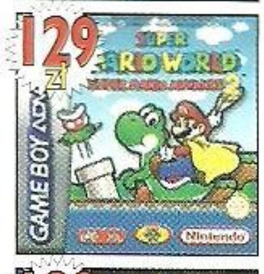
Akcesoria:

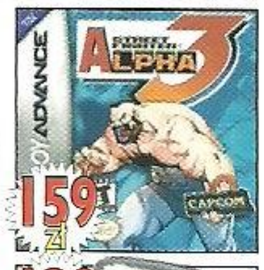
- Joypad Joytech 44,90
- Joypad oryginalny 59
- Karta pamięci 1MB 49
- Karta pamięci 4MB 69
- Karta pamięci oryginalna 59
- Pistolet Bio Gun 99

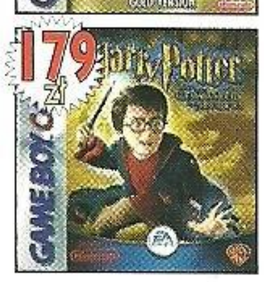
GAMEBOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 179
- BOXING FEVER 149
- BREATH OF FIRE II 159
- CASTLEVANIA 219
- CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance . 199
- COLIN MCRAE RALLY 2.0 159
- CRASH BANDICOOT XS 189
- CT SPECIAL FORCES 189
- DONALD DUCK ADVANCE ... 139
- DOOM 2 189
- DOOM ADVANCE 199
- ECKS VS. SEWER 199
- EXTREME GHOSTBUSTERS 99
- FIFA FOOTBALL 2003 189
- FINAL FIGHT ONE 139
- FORTRESS 219
- GOLDEN SUN 199
- GREMLINS 99
- GT ADVANCE 149
- GT ADVANCE 2: RALLY RACING 229
- HARRY POTTER 2 199
- HUGO ADVANCE PL 179
- INTERNATIONAL KARATE 59
- LADY SIA - nowa cena! 149
- LEGO BIONICLE 199
- LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199









- LILO & STITCH 159
- LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS 189
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 139
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2 ... 189
- MEGA MAN 2 159
- METROID FUSION 199
- MINORITY REPORT 189
- MORTAL KOMBAT ADVANCE 199
- MOTO RACER 159
- MUMMY MANACLE OF OSIRIS 159
- NEXT GENERATION TENNIS .. 99
- PINBALL CHALLENGE 159
- PINK PANTHER 99
- PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE 149
- PLANET OF THE APES 139
- PRO TENNIS WTA TOUR 189
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 189
- SHEEP 179
- SNOOD 59
- STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
- STREET FIGHTER ALPHA 3 159
- STUART LITTLE 2 189
- SUPER GHOULS 'N' GHOSTS . 179
- SUPER MARIO ADVANCE 2 129
- SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL . 139
- THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD 189
- TOMB RAIDER: THE PROPHECY 159
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 179
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 189
- WORMS WORLD PARTY 159
- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3. 199
- TUROK EVOLUTION 199
- V-RALLY 3 229
- WARIOLAND 4 199
- WOLFENSTEIN 3D 189
- X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE 199

Akcesoria:

- GAMEBOY ADVANCE - czarny 399.00
- GAMEBOY ADVANCE 399.00
- Console protect case 39.90
- Illuminator pro 139.00
- Lupa antyrefleksowa 49.90
- Replacement lens 19.90
- Lampka 19.90
- Link cable (4 w jednym) 29.00
- Lupa z podświetleniem 24.90
- Multi link cable 29.90
- Przezroczysty pokrowiec 19.90
- Pudełka na gry (5 szt.) 19.90
- Transparent protection bag 19.90
- Tuner TV 389.00
- Zasilacz + akumulator 49.90

GAMEBOY COLOR

- ACTION MAN 69
- HARRY POTTER 179
- HARRY POTTER 2 179
- INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE 149
- MARIO TENNIS 149
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 149
- MICROSOFT PINBALL ARCADE 129
- NHL 2000 149
- POKEMON BLUE 99
- POKEMON CRYSTAL 179
- POKEMON GOLD 99
- POKEMON RED 99
- POKEMON SILVER 99
- POKEMON TRADING CARD GAME ... 149
- POKEMON YELLOW 149
- POCKET MUSIC 129
- SUPER MARIO BROS DELUXE 149
- THE WORLD IS NOT ENOUGH 149
- ZELDA: ORACLE OF AGES 179
- ZELDA: ORACLE OF SEASONS 179

Akcesoria

- 5 W 1 - zestaw 129
- GAMEBOY COLOR 299
- Przezroczysty futerał 29.90
- Gameboy light 9.90
- Light magnifier 29.90
- Link cable 29.90
- Panel przedni (niebieski) 29.90
- Power pack 29.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

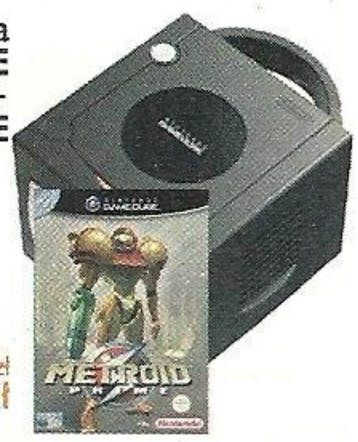
Komunia ? Dzień Dziecka ? Koniec roku szkolnego ? A może po prostu dobra zabawa ?

Mamy dla Ciebie najlepszą ofertę !

Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE (PS2)

Cena: ~~449 zł~~
Twoja cena: **399 zł**

Konsola GAMECUBE + METROID PRIME



Cena: ~~1128 zł~~
Twoja cena: **888zł**

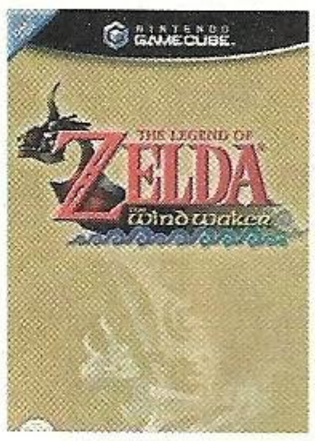
Konsola GAMEBOY ADVANCE + ILLUMINATOR (std)

Cena: ~~498 zł~~
Twoja cena: **449 zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

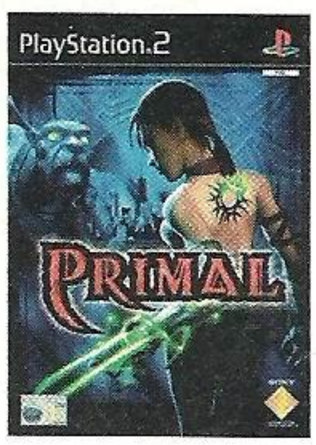
Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

ZELDA WIND WAKER + Zelda: Ocarina of Time (GCN)



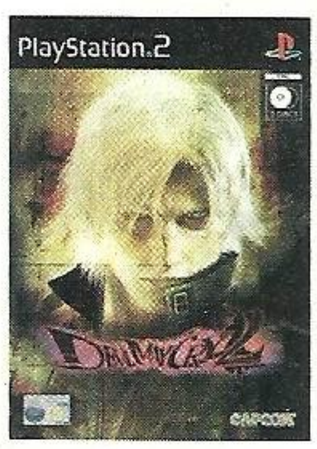
Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **229 zł***
* - cena dla zamówień przedpremierowych, premiera ok. 03.05.2003

PRIMAL (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

DEVIL MAY CRY 2 (PS2)

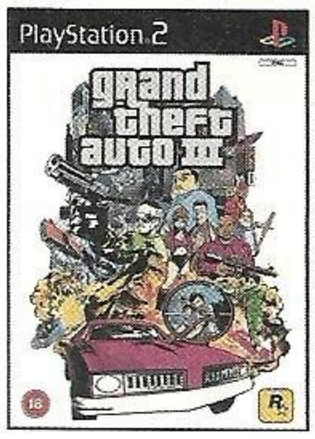


Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

SILENT HILL 3 (PS2)

Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **235 zł***
* - cena dla zamówień przedpremierowych, premiera ok. 25.05.2003

GTA 3 (PS2)

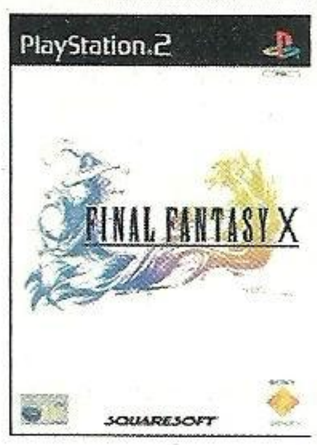


Cena: ~~189 zł~~
Twoja cena: **129 zł**

RED FACTION (PS2)

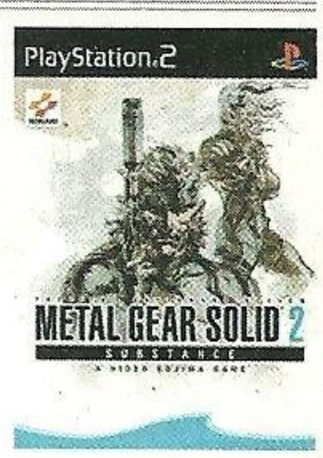
Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **69 zł**

FINAL FANTASY X (PS2)



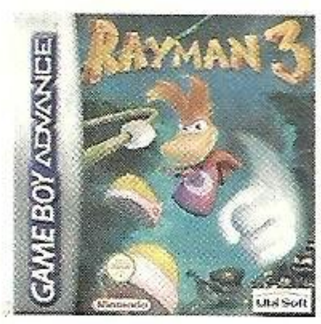
Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE (PS2)



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**

RAYMAN 3 (GBA)



Cena: ~~219 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

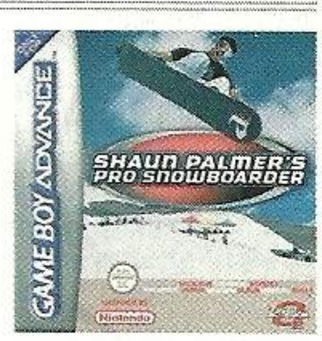
ZELDA Link to the PAST (GBA)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

TEKKEN ADVANCE (GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **169 zł**

SHAWN PALMER's PRO SNOWBARDER (GBA)



Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **59 zł**

FINAL FANTASY ORIGINS (FFI + FFII) (PSX)

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: **134 zł**

Joypad XS Big-Ben (X-BOX)

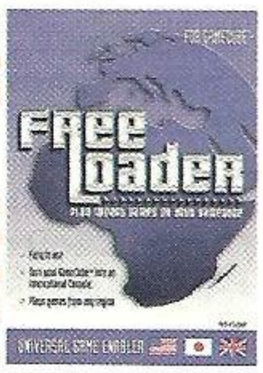
Cena: ~~99 zł~~
Twoja cena: **89 zł**

Karta pamięci HORI + pudełko na kartę.
(PS2)
Made in Japan.
Licencja Sony Magic Gate.

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: **109 zł**

FREELOADER (GCN)
Cena: ~~179 zł~~
Twoja cena: **135 zł**

Płyta umożliwiająca uruchamianie japońskich i amerykańskich gier na europejskiej wersji GameCube'a.



STARY ADRES, NOWA JAKOŚĆ: WWW.ULTIMA.PL

Pełna, zawsze aktualna oferta, 24 godz./dobę, 7 dni w tygodniu

UWAGA !!!
W maju i czerwcu 2003 r. wybrane tytuły na GameCube ZA PÓŁ CENY.
Co dwa tygodnie cztery nowe tytuły. Odwiedzaj naszą stronę w internecie www.ultima.pl lub telefonuj.

UWAGA !!!
Ceny aktualne do końca czerwca 2003 r. lub do wyczerpania zapasów.

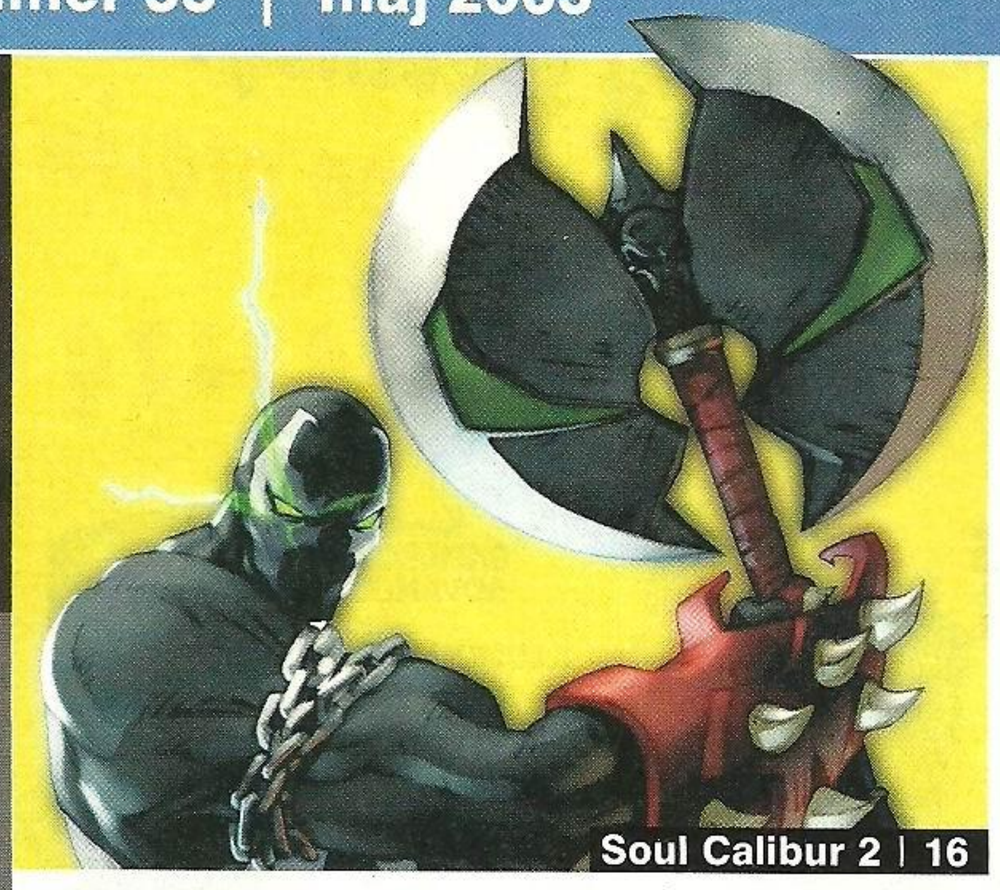
neo plus numer 53 | maj 2003

Witajcie
Ostatnio sporo mówi się o wielkim rozkwicie branży elektronicznej rozrywki. Miliony sprzedanych konsol i setki tysięcy gier podawane w informacjach prasowych od producentów i wydawców z pewnością robią spore wrażenie. Nie sposób także nie zgodzić się, że od czasów premiery PSXa liczba konsol i graczy stale się powiększa. Nie jest jednak tak, że wszystkie firmy koszą kokosy na produkcji gier konsolowych. Oto dwaj angielscy wydawcy - Rage i Empire. Tej pierwszej firmy już nie ma; zbankrutowała i to mimo doskonale przyjętego Rocky'ego. Niedobitki tułają się teraz po innych wydawcach, próbując wcisnąć im pozostałości, jak Team SAS i Lamborghini. Z kolei Empire balansuje na cienkiej krawędzi, za którą jest już tylko przepaść. I żadnego teleportera, ani chociaż drabinki pozwalającej ponownie wspiąć się na szczyt.
Dlaczego? Obie firmy nie sprzedały wystarczającej liczby gier. Słowem – nie zarobiły.
Według analityków tego rynku istnieją dwa główne powody tego faktu. Pierwszy jest oczywisty: ostra konkurencja i setki dostępnych produktów spowodowały, że gracze nauczyli się odsiewać ziarno od plew, czyli po prostu kupować przede wszystkim dobre pozycje. Oczywiście w dalszym ciągu ktoś gdzieś da się naciągnąć na super-hiper-ekstra prezent dla syna w postaci Cubix: Robots For Everyone Showdown, ale nie występuje to już w takiej ilości, jak za czasów PSXa.
Drugi powód jest inny i nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę. Otóż w ciągu ostatniej dekady średnia wieku konsolowych graczy ostro skoczyła do góry i mieści się w przedziale 22-34 lat. Usiedliście z wrażenia? Jak łatwo się domyślić ludzie w tym wieku nie mają aż tyle czasu na konsolę, ile mieli jeszcze kilka lat wcześniej. Dodatkowo, gry video muszą rywalizować z innymi gałęziami rozrywki, z rodziną, szkołą czy pracą. Kupując pozycję, do ukończenia której potrzeba trzydziestu godzin gracz zapewnia sobie czasem rozrywkę na dwa tygodnie, jeśli nie na miesiąc. Albo jeszcze więcej. Oczywiście są też inni gracze, ale dane są bezlitosne – większość posiadaczy konsol ma raptem po kilka gier z setek dostępnych na rynku (o Japonii nie wspominam, bo ten kraj nie przestaje mnie zadziwiać. Soul Calibur 2 na wszystkie trzy konsole nie przekroczył 160 tysięcy, podczas gdy Dynasty Warriors 3 przebiło milion...) Wnioski nasuwają się już same. Tylko patrzeć, jak włodarze rynku skojarzą kilka faktów (już kojarzą, czego dowodem jest coraz większa liczba gier dla dorosłych) i zaczną nam fundować krótsze gry.
Tomonobu Itagaki, szef Team Ninja powiedział ostatnio ciekawą rzecz. Otóż jego marzeniem jest stworzenie intensywnej, wciągającej gry zawierającej sam miód, a obdartej ze sztucznych wydłużaczy, którą gracz mógłby ukończyć w trzy godziny. Jestem z panem, panie Itagaki. Tylko niech pana wydawca sprzedaje ją za dziesięć, piętnaście dolarów. Bo bilet do kina w USA na półtoragodzinny seans kosztuje około dziesięciu dolarów.
A poza tym wszystko super. Zapraszam do lektury.

Gulash

Robocza muza: Return of the Funk Pheonomena, LL Cool J - 10, Lil Kim - La Bella Mafia, Jazzanova - Remixed, Stereo Sushi ver. Futomaki, Emporio Armani - Caffe 1, DJ Mano - Live in Portobello

Greetz: Asik & Olo - zapowiada się zabawny sierpień :), Erol - keep on playing' lil bro, Luźny - dont trust 'em, they not gonna get us



SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Dlaczego pani soli kota czyli rzecz o Japonii 25
Miłośnik japońskich filmów, komiksów i gier OGsan przedstawia prawidłowy punkt widzenia Japońskości. Dlaczego Raiden wygląda jak lamus? Odpowiedź na to i inne pytania znajdziecie w tym artykule.

Silentarium 30
Z okazji wydania trzeciej części kultowego horroru dwaj miłośnicy wszelkiej grozy - Banan i Qoora - zagłębiają się w świat perwersji, ohydnych monstrów i odrażającego brudu. Silentarium przypomni Wam poprzednie części Silenta, a także przybliży najnowszą.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Soul Calibur 2 16
Nareszcie jest! Na razie tylko w Japonii, ale to nie przeszkodziło nam w położeniu łapek na kontynuacji najlepszego fightera wszech czasów. Jest przecudowny!

Final Fantasy X-2 22
Pierwszy sequel w historii serii jest jednocześnie... No nie, musicie sami to zobaczyć.

Zone of the Enders 2 Second Runner 10
Pierwsza część ZOE to bez wątpienia jedna z najładniejszych gier na PS2. I tym razem Konami wysoko postawiło poprzeczkę. Ale stanęło na wysokości zadania.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Silent Hill 3 26
Definitywna recenzja kontunuacji najlepszej serii konsolowych horrorów.

Def Jam Vendetta 40
Rap + Wrestling = coś pięknego. I to pod szyldem EA Sports Big.

Tao Feng: Fist of Lotus 52
Najnowszy fighter Johna Tobiasa na Xboxa.

NBA Street vol 2 26
Sequel jest jeszcze lepszy! Fantastyczny streetball.

Downtown Run 38
Inspector Gadget 38
GI Jockey 3 38
Chessmaster 38
Virtua Striker 2002 38
Splinter Cell 47
Dynasty Warriors 4 48
Cubix: Showdown 49
Piglet's Big Game 49
ISS 3 49
Murakumo Renegade 49
WWE Crush Hour 50
The King Of Route 66 51
Batman Dark Tomorrow ... 54
Syberia 55
Godzilla: Destroy All Monsters Melee 58
Clock Tower 3 59
Yager 60

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 66
Każdy może być kieszonkowym wojownikiem...

Gangsta's Paradise 68
Sekrety The Getaway i GTA: Vice City.

Fight Club 70
Rozwalamy Soul Calibur 2.

ISS Party 72
Pro Evolution Soccer i jego liczne mutacje pod lupą.

Neon 73
Radosna twórczość czytelników i redaktorów N+. Polecamy test trzech nowych gier na PS2 w Online.

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj.

FAQ 79
Listy do redakcji, czyli Banan na swoim ulubionym miejscu.

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. Jak II Renegade.

HELP!

Neo Plus na ratunek

Splinter Cell 62
Opis pasujący do wszystkich wersji - w tym bonusowy level dla PS2.

Tips & Tricks 99
Klub oszustów.

SILENT HILL 3

KONAMI

PlayStation 2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22)654-60-42
www.ultima.pl

SILENT HILL 3 ® jest zarejestrowanym znakiem firmy Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
© 1999-2003 Konami Copmuter Entertainment Tokyo. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEWS

Obniżki, fuzje i czarne chmury

Nintendo walczy o rynek, Xbox tanieje w europie, Sega pewnie połączy się z Namco, Sony wypuszcza nowy model PS2, a ,,Cell" wyleciał z PS3... CO ZA BRANŻA!

Sporo pisaliśmy o prawdopodobnej fuzji Segi i Sammy – największego japońskiego producenta automatów Pachinko. Niedawno branżę obiegła elektryzująca plotka – kolejnym kandydatem do fuzji jest... Namco! Dwaj odwieczni rywale w sektorze arcade być może połączą się, tworząc jedną firmę – jak Square Enix.

Zarówno Sega, jak i Namco przechodzą ostatnio ciężkie chwile. Słaba sprzedaż gier (japońskie wyniki Soul Calibur 2 są wręcz skandaliczne), straty finansowe, niemożliwość wypełnienia rocznego planu – oto przyczyny ewentualnej fuzji.

Niebawem zbiera się wielka rada dziadków w garniakach z Segi, którzy podejmą odpowiednie decyzje. Krążą plotki, że bardziej pasowałoby im Namco, a to z uwagi na branżę gier video (Sega delikatnie brzydzi się Pachinko, które zresztą powoli zaczyna się starzeć w Japonii).

Jakby tego było mało, do rozszarpywania Segi są chętni także Electronic Arts i Microsoft. O ile EA nie jest zainteresowana całym koncernem, a jedynie kilkoma zespołami, które chce po prostu kupić, to Microsoft chciałby zainwestować w akcje, stając się współwłaścicielem japońskiego giganta. Oczywiście robi to z myślą o dopaleniu żenującej sprzedaży Xboxa w Kraju Kwitnącej Wiśni.

♦ ♦ ♦

CNN przeprowadziło ostatnio bardzo ciekawy wywiad z George Harrisonem, jednym z szefów Nintendo America. Powiedział rzeczy, które z ochotą przytoczymy.

Harrison zdaje sobie sprawę z tego, że Nintendo nie radzi sobie ostatnio zbyt dobrze w sektorze sprzedaży gier i konsol – firma zamierza wrócić z kontratakiem skierowanym bezpośrednio do graczy. Nintendo naturalnie zarabia na sprzedaży gier i na ,,royalties" wpływających do kasy firmy od innych firm, chcących wydawać gry na GameCube. Jednak ostatnią grą, której sprzedaż zadowoliła szefów był Metroid Prime - wydany w Stanach blisko pół roku temu. Aby przyciągnąć dużych wydawców do GCN Nintendo obniżyło ostatnio ceny ,,royalties" (polega to na tym, że od każdej sprzedanej kopii gry wpływa kilka dolarków do Nintendo). Konsola również nie sprzedaje się na tyle, by wypełnić plan finansowy zakładany przez Nintendo. Koncern zamierza wyjść graczom na przeciw – w lutym do sklepów trafił zestaw GCN + Metroid Prime, której ,,niska" sprzedaż jako samodzielnej gry (niebagatelne 800 tysięcy) zmartwiła bossów. Kolejną formą promocji ma być zestaw GCN + Zelda, mający się pojawić dosłownie na dniach. W ten sposób firma chce zainstalować nowe konsole w domach.

Mówi Harrison: ,,Metroid miał potencjał, ale został zadeptany przez gry pokroju Grand Theft Auto". Wprawdzie Super Mario Sunshine przebił się przez magiczną barierę miliona egzemplarzy, ale został ostro skrytykowany przez graczy. Według Harrisona, między innymi ze względu na wysoki poziom trudności. Harrison mówi, że Shigeru Miyamoto zgodził się, że Mario był za trudny – odgórne zarządzenie Nintendo dla wszystkich zespołów pracujących nad grami na GCN jasno stwierdza, że nowe gry na GCN mają być od teraz łatwiejsze. ,,Chcemy trafić z nimi do wszystkich" – stwierdził Harrison.

Na koniec zaś została sprawa Online w GCN. Harrison nie owijał w bawełnę - ,,wejdziemy w sieć prawdopodobnie dopiero za kilka lat". Do dzieła, Ninny! Zmieńcie prezesa, czy coś...

♦ ♦ ♦

Sony planuje wypuścić na rynek nowy model PS2! SCPH-50000, będzie czytała nie tylko płyty DVD-R, ale także DVD-RW, DVD+R i DVD+RW (oczywiście nie chodzi o ,,kopie bezpieczeństwa", ale na przykład edytowane w domowym zaciszu filmy na DVD).

Dodatkowo wyjście video będzie obsługiwało funkcję progressive scan. Kolejne zmiany to cichszy o 75 procent wentylatorek procesora i wbudowany sensor podczerwieni (w miejsce usuniętego iLinka, czyli złącza Firewire - Sony stwierdziło, że granie w Sieci zastępuje w zupełności łączenie konsol kabelkiem), który powstał z myślą o nowym pilocie do konsoli (SCPH-10420) [damn! i po jaką cholerę wydałem tyle kasy na stary – mac]. Pilot poza opcjami poprzedniego modelu będzie dodatkowo pozwalał na włączenie i wyłączenie konsoli, zresetowanie jej i wysunięcie tacki. Premiera nowego sprzętu odbędzie się 15 maja, oczywiście w Japonii – daty premier w USA i Europie jeszcze nieznane. Orientacyjne ceny to 207 bucksów za konsolę i 18 za pilota.

♦ ♦ ♦

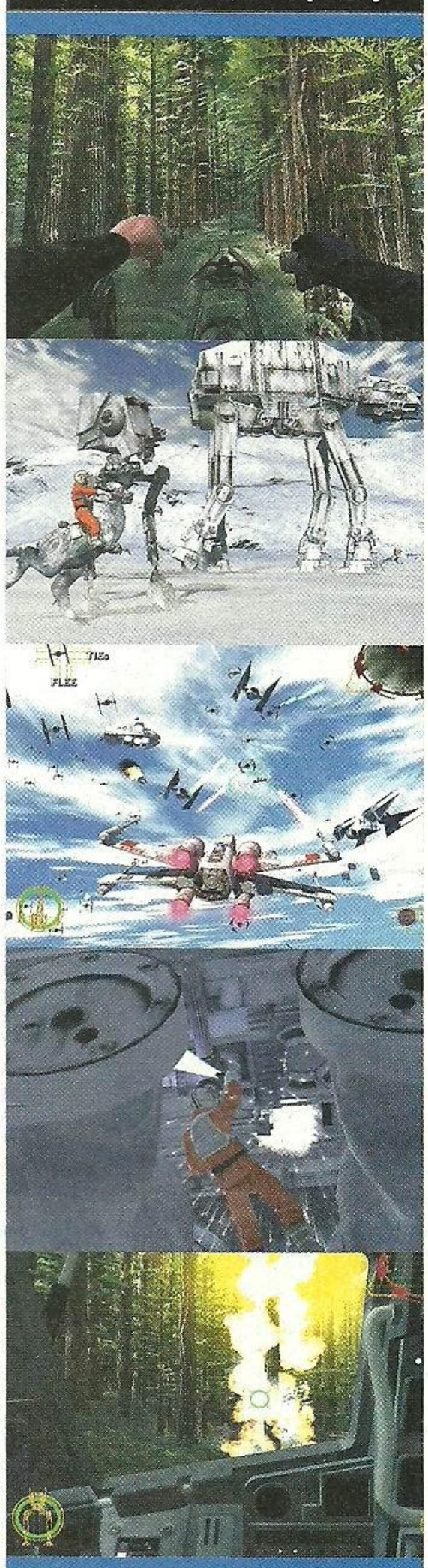
Na okładce jednego z magazynów elektronicznych pojawił się niedawno Ken Kutaragi, który stwierdził w wywiadzie, że procesor ,,Cell" nie będzie podstawą układów PlayStation 3. Cały czas trwają nad nim prace, a produkcja nie ruszy przed momentem, w którym Sony zechce wprowadzić PS3 na rynek. Booo... Sony zainwestuje za to ponad półtora miliarda dolarów w fabrykę, w której opracowywane będą procesory do konsol nowej generacji.

♦ ♦ ♦

A Xbox staniał w Europie i kosztuje teraz 199 Euro. Jest w tym momencie tańszy od PlayStation 2. Pojawi się także nieco droższy, zielony Xbox Limited Edition.

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike - GCN

Kontynuacja Rogue Leadera zapowiada się fantastycznie. Podobno będzie można wyskoczyć z pojazdu i pobiegać trochę na nóżkach! Będzie także tryb multiplayer. Doskonale - RL to jedna z naszych ulubionych gier na GCN!

Stake

Xbox Powerstone...

O to kolejny „ekskluzywny" tytuł na konsolę Microsoftu, tym razem od Metro3D. Stake to multiplayerowy fighter w stylu dobrze znanego posiadaczom Dreamcasta Power Stone. Pomimo zbliżającej się wielkimi krokami majowej premiery tej gry nadal niezbyt dużo wiadomo.

W Stake zawodnicy spotykają się co dwa lata w toczącym się o wielką stawkę turnieju. Czterech fighterów może się prać jednocześnie na arenie, a do ich użytku oddane zostały różnego rodzaju bronie i ataki, w tym także magiczne. Będą granaty, wrzący olej, bryły lodu, skały i inne. Oprócz tego fajterzy używać będą także pięści i nóg, a serie ciosów składać się będą w efektowne kombosy. Na arenach będą także porozmieszczane różnego rodzaju powerupy. W turnieju udział weźmie dziewięciu zawodników, niestety niezbyt oryginalnych. Będzie między innymi staruszek,

młoda Chinka, samuraj, roznegliżowany wamp oraz rycerz, którego miecz jako żywo przypomina ten, którego używał Siegfrid w starym Soul Blade. Design postaci w stylu anime nie jest zbyt oryginalny, ale sama gra prezentuje się dobrze. Grafika wygląda efektownie, tekstury są solidne, a postacie składają się z dużej liczby polygonów. Wszystko okraszone jest oczywiście wybuchami, eksplozjami, rozbłyskami światła i efektami towarzyszącymi odpalaniu ataków specjalnych.

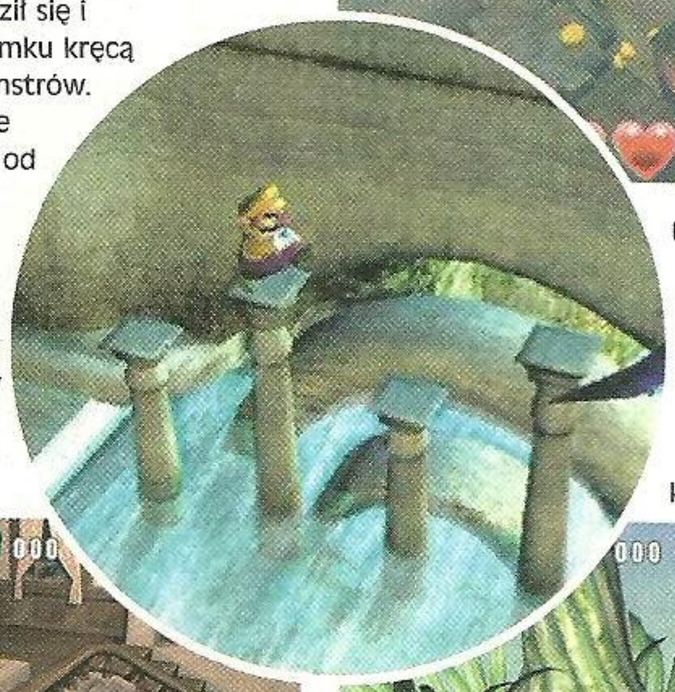
Zapowiedzi producenta jak zwykle brzmią dość szumnie – gra będzie „ekscytująca" i „emocjonująca". Czy tak będzie? Przekonamy się. Być może Stake zostanie najlepszym party-fighterem na Xboxie (ma w pełni obsługiwać Live!), w końcu konkurencja nie jest duża.

Wario World

GCN Nie każdy ma złego bliźniaka

Dobry, zły i brzydki. Wario to te zły i brzydki.

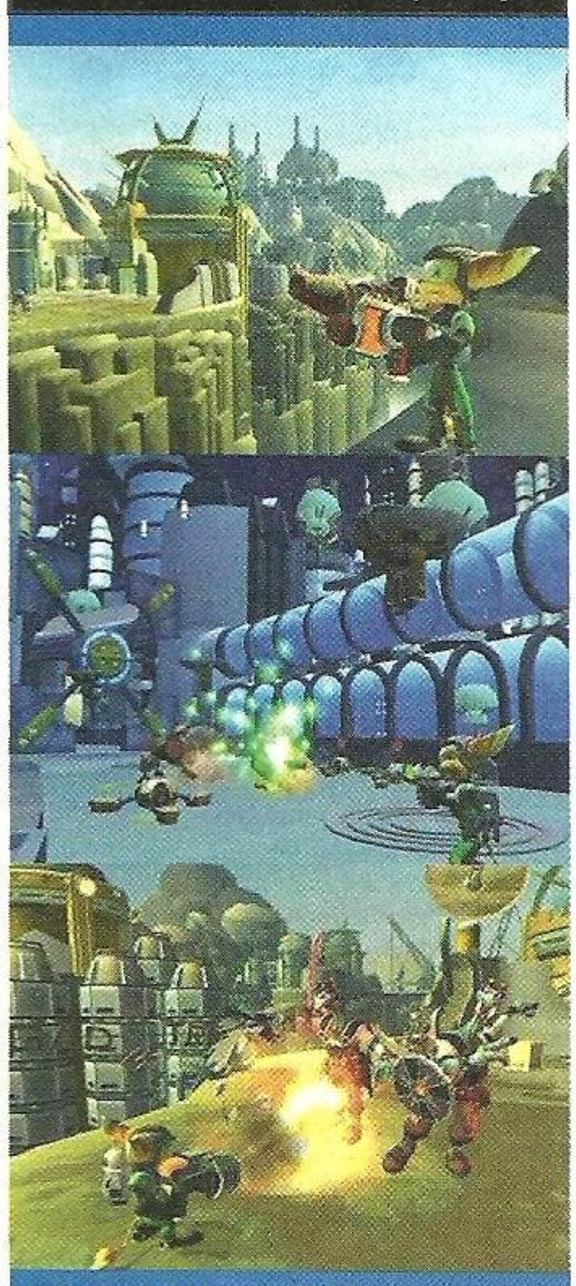
Nasz ulubiony, wredny Wario powraca na konsolę Nintendo. Koleżka ma problem. Podczas swoich przygód, w niezbyt legalny sposób wszedł w posiadanie całkiem sporych bogactw i na kark wsiadł mu Urząd Podatkowy... Ehem, nie, to chyba było inaczej. Wario rzeczywiście nagrabił klejnotów i zebrał je wszystkie w skarbcu swego zamku. Nie wiedział jednak, że jeden z nich jest magiczny... Tajemniczy czarny klejnot ma ciekawe właściwości – potrafi przemieniać inne klejnoty w... Potwory! Pewnego poranka Wario obudził się i spostrzegł, że po zamku kręcą się całe zastępy monstrów. Porywczy wąsacz nie namyślał się długo i od razu zaczął je prać czym popadnie... Właśnie na tym opiera się nowy platformer Nintendo. Będziemy łazić po zamku, tłuc potwory i zbierać rozmaite znajdźki.



Umiejętności wąchacza to specjalne ataki, podnoszenie przeciwników i obiektów (wielkie kolumny, kule, kamienie itp.), którymi można przywalić w resztę wrogów... Niby fajnie, ale to nic specjalnie nowego. Jest jednak coś, co może sprawić, że Wario World będzie wyróżniać się w zgrai platformówek. Ma to być tak zwany side scrolling, czyli powrót do korzeni gatunku. Naszego grubaśnego wąsacza oglądać będziemy głównie z boku, jak w oldskulowych platformerach. Oczywiście nie zawsze tak będzie - widok w zależności od sytuacji będzie się zmieniał. Wario World wygląda całkiem nieźle i oczywiście na maksa cukierkowo, jak na rasowego platformera Nintendo przystało.
Po zamku Wario amerykanie poszaleją pod koniec czerwca. Data premiery europejskiej nie została jeszcze podana. Developerem jest Treasure.

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



Ratchet & Clank 2 - PS2
Już w listopadzie w USA trafi do sprzedaży sequel jednej z najlepszych platformówek na PlayStation 2.
Na razie nie wiadomo praktycznie nic - spodziewamy się pełnego debiutu tej pozycji na E3.

Tales Of Symphonia

GCN Namco przenosi serię na Nintendo

Namco oficjalnie podało, że kolejna odsłona serii „Tales of ..." ukaże się wyłącznie na konsolę Nintendo. Przy okazji zmieniono też tytuł – jeszcze do niedawna gra miała nosić tytuł Tales of Phantasia.
Nowa odsłona idzie z duchem czasu – po pierwsze grafika będzie w pełnym 3D (choć prawdopodobnie nie będzie można sterować kamerą), a po drugie Namco wykorzystało technologię cell shading. Może i dużo powstaje ostatnio gier wykorzystujących tę technikę tworzenia grafiki, ale akurat w przypadku Tales of Symphonia jest to jak najbardziej na miejscu. Dlaczego? Ponieważ poprzednie części były w klasycznym 2D, a cell shading świetnie zastępuje starą, rysowaną grafikę, nie zatracając przy tym oldskulowego klimatu. No i wygląda po prostu prześlicznie.
Opowieść zaczyna się dość standardowo – jest młody chłopak o imieniu Lloyd Irving, a jego zadaniem jest uratowanie świata i przywrócenie pokoju.
Ciekawostką jest to, że Lloyd został wychowany wśród krasnoludów. Oczywiście żaden młody bohater nie obejdzie się bez przyjaciół, a tymi są Collet Brunell i Genius Sage, który wcale nie jest geniuszem, ale czarodziejem.
W Tales of Symphonia postaci, z którymi można będzie wejść w interakcję będzie więcej niż w którejkolwiek poprzedniej części serii. Niestety póki co niewiele więcej wiadomo, ale wydana dotychczas wyłącznie w Japonii Tales of Destiny 2 na PlayStation 2 osiągnęła w zeszłym roku wielki sukces. Dzieło Namco znalazło się na siódmym miejscu pod względem sprzedaży. Co dziwniejsze, erpeg Namco nadal nie został wydany poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Mamy nadzieję, że zarówno Tales of Destiny 2 na PS2 jak i Tales of Symphonia na GCN zostaną wydane w zrozumiałym języku.
Japońska premiera Tales of Symphonia zapowiadana jest na lato tego roku.
Być może więcej dowiemy się na E3 - GCN potrzebuje erpegów.

Newsflash

■ Kolejną grą, która zostanie przeniesiona na ekrany kinowe będzie najprawdopodobniej The Getaway.

■ Auto Modelista zostanie skonwertowana na Xboxa i GameCube

■ Sega zapowiedziała sequel Headhuntera – świetnej przygodówki na Dreamcasta. W Headhunter: Redemption ponownie wcielimy się w Jacka Wade'a, a akcja gry przeniesie nas zarówno do centrum miasta i pięknych szklanych domów, jak i najgorszych slumsów wypełnionych po brzegi kryminalistami. H:R zmierza na PlayStation 2.

■ Activision potwierdziło, że trwają prace nad X-Men Legends, czyli erpegiem z Xmenami w roli głównej. Gra zapowiadana jest na wszystkie systemy. Erpeg z Xmenami!?

■ Raport finansowy Ubi Soft podsumowujący rok 2002 ujawnił dwa nowe tytuły, nad którymi trwają zawzięte prace. Nie, to nie VIP2. Będą za to kontynuacje Splinter Cell (z podtytułem Shadow Strike) i Ghost Recon.

■ Sonic Team pracuje nad grą zatytułowaną Billy Hatcher and the Giant Egg na GameCube. Będzie to pseudo-platformówka, w której tytułowy bohater toczy przed sobą przez cały poziom wielkie jajko.

■ W True Crime: Streets of LA – grze, na którą Activision bardzo stawia, głosy pod postacie podkładać będą znani aktorzy. Lista nazwisk obejmuje takie persony, jak Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen, Russell Wong czy Michelle Rodriguez. Konkrecik.

■ Rare po opuszczeniu Nintendo zabrało ze sobą prawa do swoich gier i pracuje nad ich kontynuacjami na Xboxa. Wiadomo, że chłopcy dłubią przy Kameo, Banjo, Conkerze, Perfect Dark... Ale zamierzają także wskrzesić swój hit z 8-bitowców Sabre Wulf pod nazwą Sabreman.

■ Nintendo zapowiedziało Pokemon Box na GameCube. Będzie to specjalny zestaw, w skład którego wejdzie program, karta pamięci oraz kabelek do łączenia GCN z GameBoyem Advance. Dzięki temu możliwa będzie jakaś współpraca z Pokemon Ruby / Sapphire.

■ A jesienią trafi do sprzedaży SSX Tricky 3 na wszelkie możliwe konsole. *„Its tricky tricky tricky now its trickyyyyy!"*

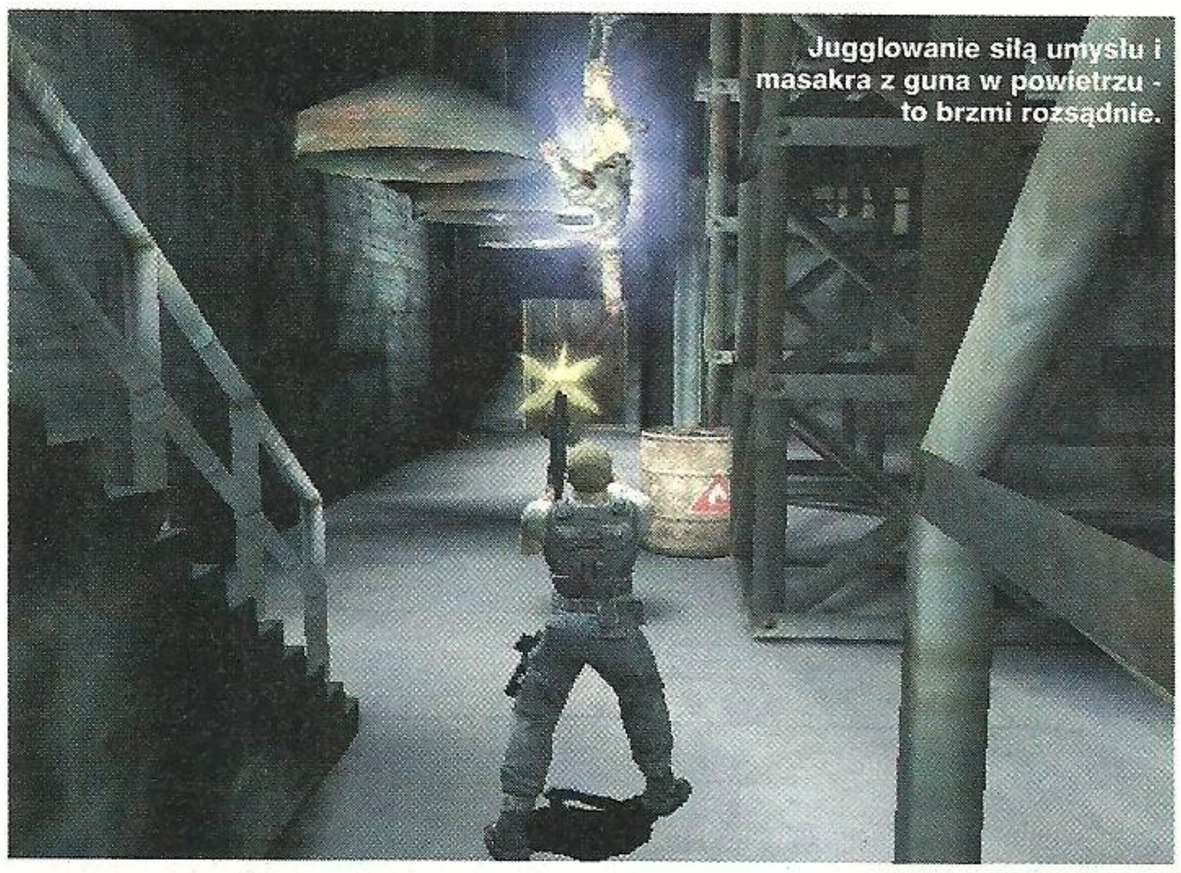
■ Shinji Mikami, autor serii Resident Evil został „zdegradowany" w Capcom z szefa czwartej ekipy produkcyjnej do roli producenta pojedyńczych gier. Podobno Mikami chciałby skoncentrować się na pojedyńczej produkcji... Nie jest jednak tajemnicą, że jego ostatnie gry - Resident Evil Zero i Product Number 03 na GameCube sprzedały się fatalnie.

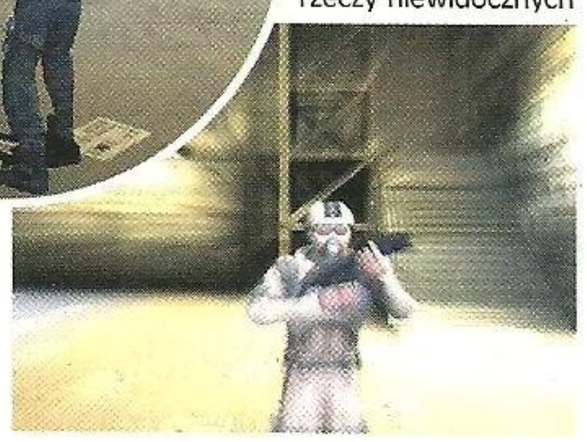
■ Ponieważ chwilowo nie ukazuje się żaden Twisted Metal ani Vigilante, Midway zapowiedziało utrzymany w podobnych klimatach Roadkill na wszystkie konsole.

ESPionage

PS2, Xbox, GCN
Szpieg psychopata

Dotarło do nas kilka ciekawych informacji na temat nowego projektu Midway. Ostatnio ta firma radzi sobie całkiem dobrze, więc liczymy, że ESPionage sprosta oczekiwaniom. A te, jak za chwilę się dowiecie, mogą być spore. Najpierw jeszcze jedna uwaga – Midway nie próbowało jeszcze zarządzić na poletku skradanko-strzelanek w stylu MGS'a. Ciekawe, jak im wyjdzie debiut?
Głównym bohaterem ESPionage ma być Nick. Będzie on walczył z potężną organizacją terrorystyczną „The Movement", której celem jest... Tamdadam... Opanowanie świata (no po prostu nie mogło być inaczej). W tym momencie pojawia się jednak pewien szczegół, który pozwoli (mamy taką nadzieję) odróżnić ESPionage od Splintera i Metala. Tym szczegółem jest umiejętność posługiwania się mocą umysłu, czyli wykorzystywanie siły Psi. Potrafi to zarówno Nick jak i niektórzy jego oponenci, członkowie „The Movement". Nick będzie mógł korzystać z następujących mocy:
Telekinesis – pozwala podnosić osoby i przedmioty, utrzymywać je w powietrzu czy nawet rzucać nimi w wybranym kierunku.
Pyrokinesis – wysyła ścianę ognia w wybranym kierunku.


Jugglowanie siłą umysłu i masakra z guna w powietrzu - to brzmi rozsądnie.

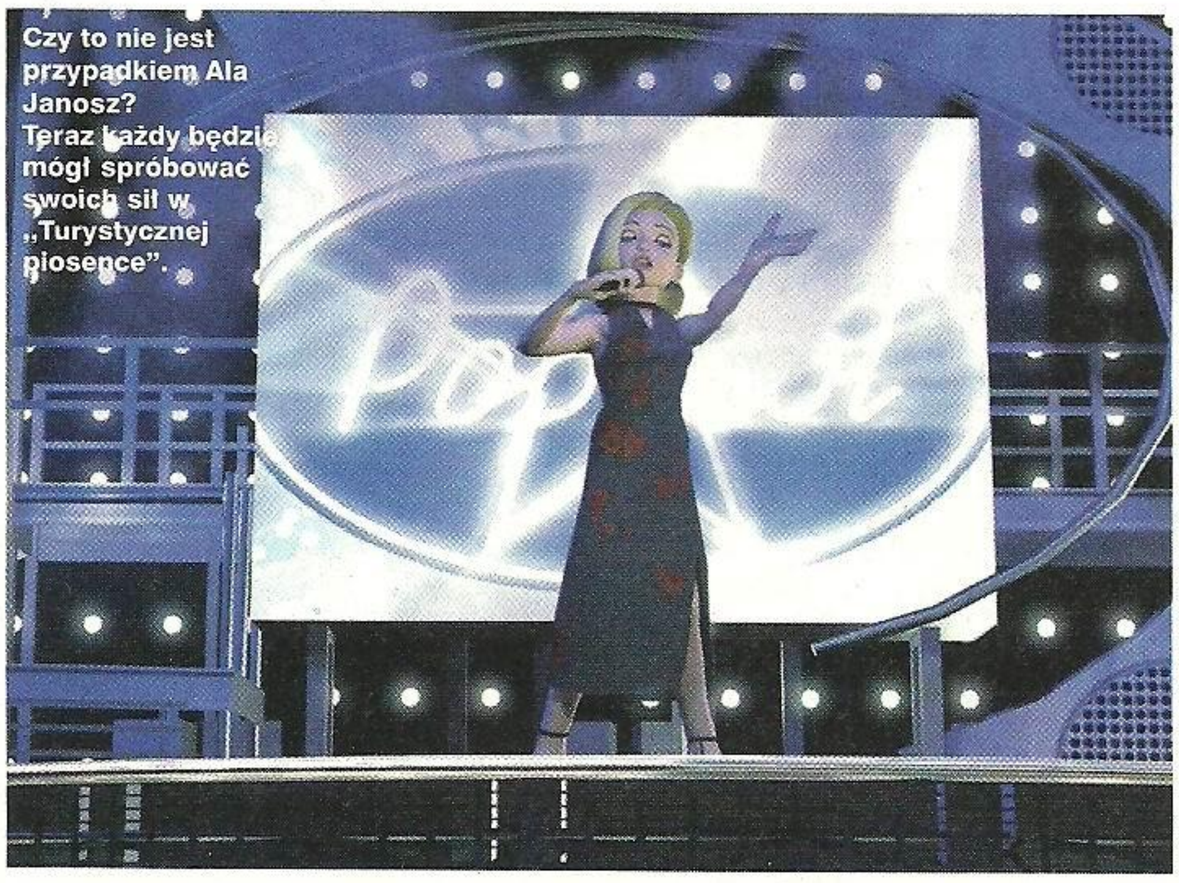


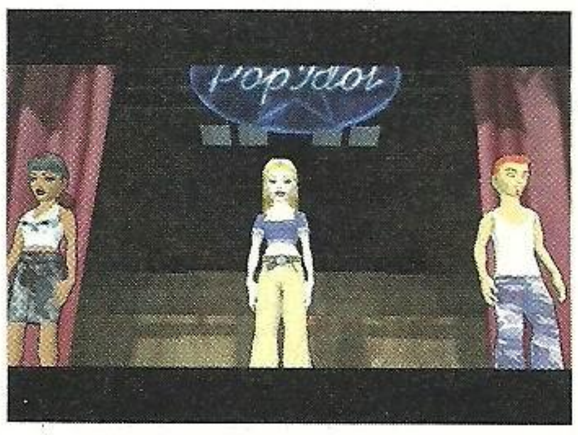
Mind Control – kontrola nad umysłem (stara sztuczka Jedi, hehehe), pozwala „sterować" przeciwnikami.
Remote Vieving – pozwala poruszać się w postaci astralnej (poza ciałem), dzięki temu można zajrzeć do zamkniętych pomieszczeń, sprawdzić rozstawienie przeciwników czy zdobyć niedostępne inaczej informacje.
Mind Drain – wysysanie z przeciwnika energii Psi, niestety kończy się śmiercią ofiary...
Aura View – możliwość widzenia rzeczy niewidocznych w normalnej postaci.
Przyznacie, że możliwości jakie płyną ze skutecznego wykorzystania tych mocy mogą być ogromne, a ich dobre zaimplementowanie w grze jest sprawą podstawową. Niestety jest małe „ale" – ESPionage ma być tylko w dwudziestu procentach (wedle zapowiedzi) poświęcone skradaniu się i kombinowaniu – reszta to akcja przy użyciu bardziej konwencjonalnego arsenału antyterrorystycznego.
ESPionage w akcji wygląda dość efektownie – wyobraźcie sobie, że wpadacie do pokoju, a tam czyha na Was wróg... Zamiast do niego strzelać, używacie telekinezy i dopiero gdy bezradny frajer zawiśnie machając bezradnie rękami otwieracie do niego ogień, a potem rzucacie truchłem o ścianę, gdzie zostawia malowniczy krwawy rozbryzg... Jak dla nas - bomba! Graficznie jest nieźle, choć nie wybitnie – animacja postaci nie jest rewelacyjna, ale reszta prezentuje się naprawdę nieźle – solidne tekstury i mnóstwo obiektów, z którymi można pobawić się w interakcję – co powiecie na podniesienie olbrzymiej skrzyni i ciśnięcie jej w nadbiegającego wroga? ESPionage powinno pojawić się jesienią. ■

Pop Idol

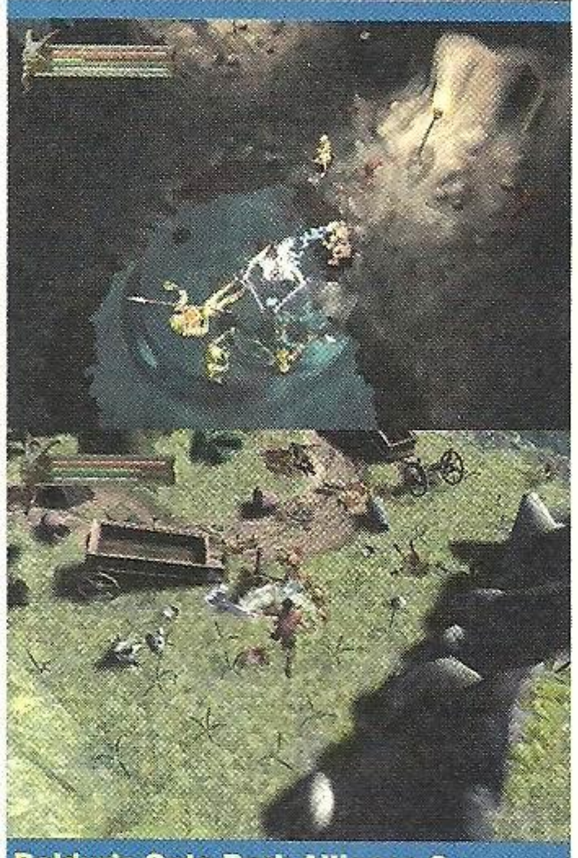
PS2, Xbox, GCN Autowidol to mój idol

Codemasters zapowiedziało wydanie Pop Idol - gry na podstawie reality show znanego w USA jako „American Idol" (właśnie pod takim tytułem ukaże się amerykańska wersja tej gry), w Wielkiej Brytanii właśnie jako „Pop Idol", a u nas jako „Kuba W. Narcyz Show"... eee... sorki, Idol oczywiście.
Jeżeli nie mieliście dość odwagi by zrobić z siebie błazna przed milionami siedzących przed telewizorami rodaków, to będziecie mieli okazję zrobić to w domowym zaciszu, przed wyrozumiałą konsolą i trochę mniej wyrozumiałym Simonem Cowellem, który w brytyjskim i amerykańskim Idolu, był kimś w rodzaju naszego ulubieńca, Kuby W. Simonowi towarzyszyć będą Randy Jackson i Paula Abdul. Przy okazji doweidzieliśmy się, dlaczego Kuba tak bardzo się starał – Simon Cowell został znienawidzony przez uczestników i widzów programu, którzy mieli go już serdecznie dosyć, a w ankiecie magazynu „Blender" Simon zajął zaszczytne 22 miejsce na liście najbardziej antypatycznych postaci przemysłu muzycznego w historii. Jak równać to w dół, czyż nie?
Jak łatwo przewidzieć Pop Idol będzie kolejną mutacją Dance Dance Revolution, Space Channel 5 czy Parappa the Rapper. Wciskanie w odpowiednim momencie wyznaczonych klawiszy sprawi, że nasz domorosły artysta wespnie się na wyżyny swych umiejętności. Niestety, pomyłki nie będą wybaczane – po nieudanych występach zostaniemy bezlitośnie zgnojeni przez Simona Cowella.


Czy to nie jest przypadkiem Ala Janosz? Teraz każdy będzie mógł spróbować swoich sił w „Turystycznej piosence".



Coming soon!
Niewiele wiadomo, ale są shoty



Baldur's Gate Dark Alliance 2 - PS2/Xbox/GCN
Kontynuacja tego erpegowego hack & slash powinna ukazać się w okolicy tegorocznej gwiazdki. Na razie niewiele więcej wiadomo, ale gra z pewnością zostanie pokazana na E3, więc spodziewajcie się nowych wieści. Aha, BG: DA II będzie wykorzystywać zasady z trzeciej edycji papierowego RPG - Dungeons & Dragons.

Roman Race 6004 AD - PS2/Xbox/GCN
Futurystyczne wyścigi na nogach. Do odkrycia nowe trasy, power-upy, zawodnicy... Pracuje nad tym mało znany zespół CAMF Productions. I pewnie skończy w koszyku z tanimi grami.

Gekitou Baseball - PS2
Normalnie baseball ani nas ziębi, ani grzeje, ale fakt opracowywania gry w cell-shading przez Segę to zapowiedź inwazji tej technologii na wszelkie dyscypliny sportu. Tak myślimy.

Jednak zanim do tego dojdzie będziemy mogli wybrać wygląd swojego idolowego alter ego i trochę potrenować, aby nie narazić się na pośmiewisko. Grafika w Pop Idol będzie cell shade'owana i jak na razie prezentuje się nienajgorzej, ale nie ma co oczekiwać fajerwerków – to w końcu gra muzyczna.
Wydawca przewiduje, że Pop Idol będzie w Wielkiej Brytanii wielkim sukcesem, a premiera została zapowiedziana na okres gdy druga edycja programu będzie zbliżała się do końca. Pop Idol ukaże się na PlayStation 2 jesienią tego roku, a my ślicznie prosimy o polską wersję... Oczywiście z Jakubem W. radośnie, z dużym wyczuciem taktu i klasą disującym nasze poczynania. ■

PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU*

DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91

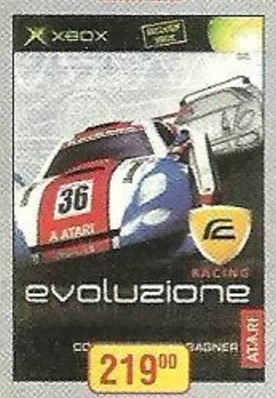
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

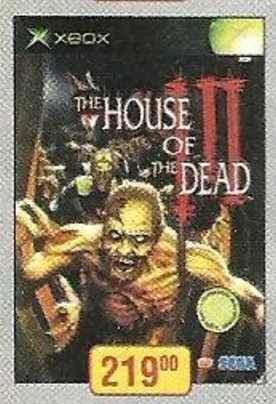
e-mail: renoma@tenbit.pl

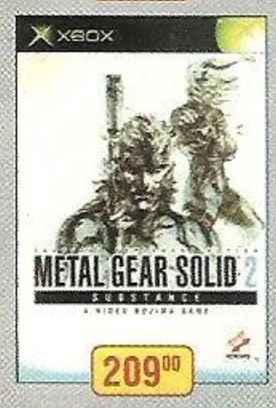
HOT NEWS

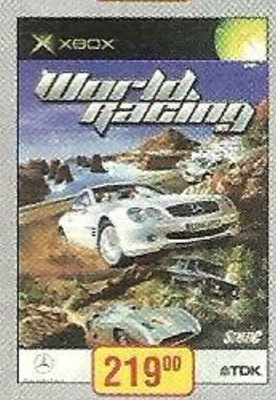
DEVIL MAY CRY 2	PS2
MARIO PARTY 4	G-CUBE
METROID PRIME	G-CUBE
MGS 2 SUBSTANCE	PS2
MORTAL KOMBAT	PS2 / XBOX / G-CUBE
PRIMAL	PS2
RAYMAN 3	PS2 / G-CUBE
RESIDENT EVIL ZERO	G-CUBE
RYGAR	PS2
SILENT HILL 3	PS2
STAR FOX	G-CUBE
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	PS2 / G-CUBE
TENCHU 3	PS2
THE GETAWAY	PS2
UNREAL CHAMPIONSHIP	XBOX
VEXX	PS2 / XBOX
ZELDA	G-CUBE

SUPER CENY







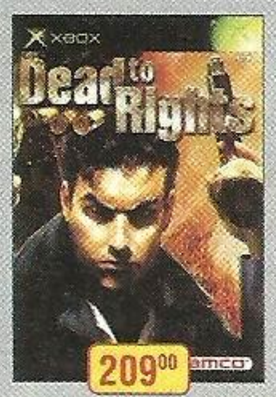


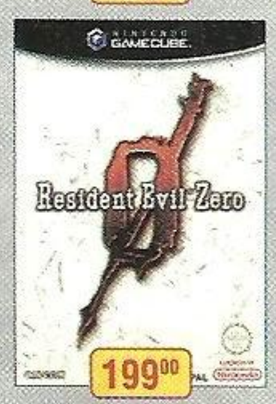
X-BOX

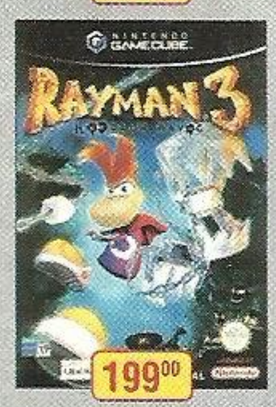
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	219,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	219,-	169,-
AMPED	219,-	169,-
BLADE 2	219,-	169,-
BLINX	219,-	169,-
BLOOD WAKE	219,-	159,-
BUFFY	219,-	169,-
BURNOUT	219,-	169,-
CHASSE	219,-	169,-
CIRCUS MAXIMUS	219,-	169,-
COLIN 3	219,-	149,-
CRAZY TAXI 3	219,-	169,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	219,-	169,-
DEAD OR ALIVE 3	209,-	149,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	219,-	159,-
DEAD TO RIGHTS	209,-	159,-
DESERT STORM	219,-	169,-
ENCLAWE	219,-	169,-
F1 2002	219,-	169,-
FUZION FRENZY	219,-	169,-
GUNVALKYRIE	219,-	169,-
HALO	219,-	169,-
HITMAN 2	219,-	169,-
HUNTER	219,-	169,-
INDIANA JONES	209,-	159,-
ISS 2	219,-	169,-
JET SET RADIO	219,-	169,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	219,-	169,-
LARGO WINCH	219,-	169,-
LOTR: THE TWO TOWERS	219,-	169,-
MAX PAYNE	219,-	169,-
METAL GEAR SOLID 2	209,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	219,-	169,-
MORTAL KOMBAT	219,-	159,-
MORWIND	219,-	169,-
NBA 2002	219,-	169,-
NBA 2K3	219,-	159,-
NHL 2002	219,-	169,-
NHL 2003	219,-	169,-
NHL 2K3	219,-	159,-
ONIMUSHA	219,-	169,-
PANZER DRAGON ORTA	219,-	169,-
PRISONER OF WAR	219,-	169,-
PROJECT GOTHAM	219,-	169,-
RALLY SPORT CHALL.	209,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	219,-	159,-
SEGA GT 2	219,-	169,-
SHENMUE 2	219,-	159,-
SILENT HILL	219,-	169,-
SPLINTER CELL	159,-	139,-
SPYHUNTER	219,-	169,-
SSX TRICKY	219,-	169,-
THE HOUSE OF THE DEAD	219,-	159,-
THE SIMPSONS	219,-	169,-
THE THING	219,-	169,-
TIMESPLITTERS 2	219,-	169,-
TONY 3	219,-	169,-
TRANSWORLD SURF	219,-	169,-
TUROK	219,-	169,-
V-RALLY 3	209,-	159,-
WORLD RACING	209,-	159,-
INNE	tel.	tel.

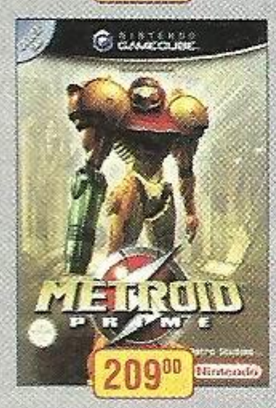
G-CUBE

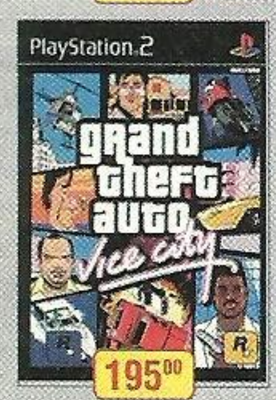
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	219,-	169,-
BATMAN	219,-	169,-
BLOODY ROAR	219,-	169,-
CRAZY TAXI	219,-	169,-
DRIVEN	219,-	169,-
ETERNAL DARKNESS	219,-	169,-
EXTREMA G3	219,-	169,-
F1 2002	219,-	169,-
FIFA 2002	219,-	169,-
ISS 2	219,-	169,-
LUIGI'S MANSION	209,-	149,-
MARIO	219,-	169,-
MARIO PARTY 4	209,-	169,-
METROID	209,-	169,-
MICKY MOUSE	219,-	169,-
MX RIDER	219,-	169,-
NBA CURTSIDE 2002	219,-	169,-
NEED FOR SPEED	219,-	169,-
NHL 2003	219,-	169,-









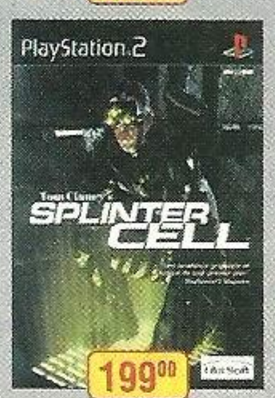


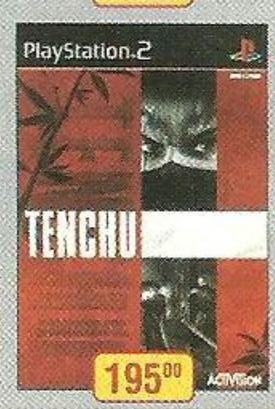
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
PIKMIN	219,-	169,-
RAYMAN 3	209,-	169,-
RED CARD SOCCER	219,-	169,-
RESIDENT EVIL	189,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	169,-
SONIC 2	219,-	169,-
SPIDER MAN	219,-	169,-
SPY HUNTER	219,-	169,-
SPYRO	209,-	169,-
SSX TRICKY	219,-	169,-
STAR FOX	209,-	169,-
STAR WARS	209,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	219,-	169,-
SUPER MONKEY BALL	219,-	169,-
TARZAN	219,-	169,-
TUROK	219,-	169,-
UNIVERSAL STUDIOS	219,-	169,-
WAWE RACER	219,-	169,-
ZELDA	209,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	159,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	119,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
AUTO MODELISTA	179,-	119,-
BALDUR'S GATE	199,-	159,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	169,-
BLINX	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
BUFFY	199,-	169,-
BURNOUT 2	199,-	169,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	169,-
CRASH 4	109,-	99,-
CRASHED	209,-	179,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	199,-	149,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FERRARI F355 CHALLENGE	209,-	179,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	159,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	159,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	179,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MAXIMO	109,-	99,-



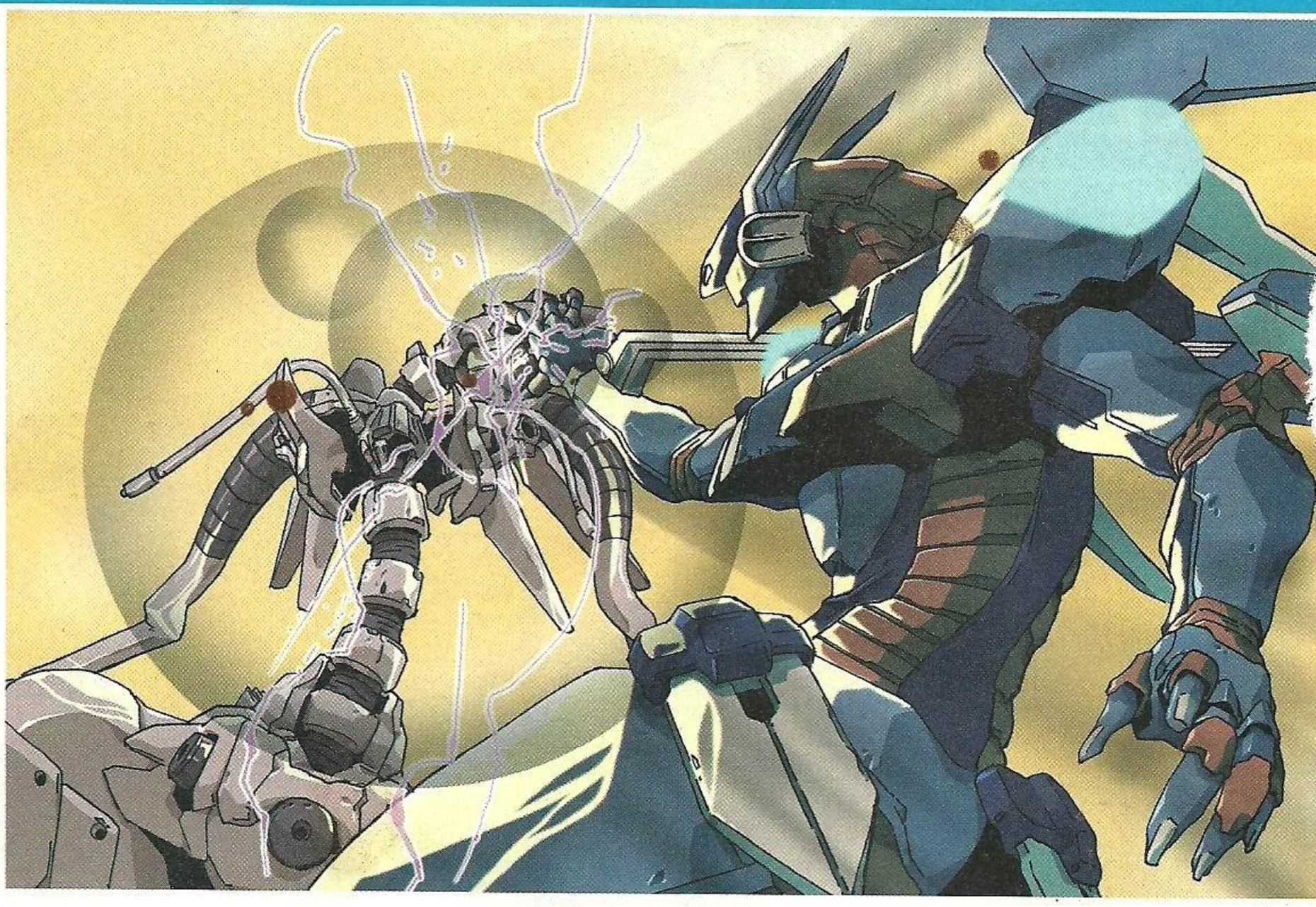


PS 2

	NOWE	UŻYW.
MEDAL OF HONOR	199,-	169,-
MEN IN BLACK II	199,-	159,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	159,-
MGS 2	109,-	89,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2003	199,-	159,-
NBA 2K3	199,-	159,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	179,-
NHL 2K3	199,-	159,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ONIMUSHA 2	199,-	159,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	149,-
PRIMAL	209,-	169,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	169,-
RAYMAN 3	199,-	159,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SAMURAI	199,-	169,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SHOX	199,-	159,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	159,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	159,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
STUNTMAN	199,-	159,-
TEKKEN 4	199,-	149,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THEME PARK	199,-	129,-
THE MARK OF KIR.	209,-	169,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	169,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	149,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UFC THROWDOWN	209,-	179,-
UNREAL	199,-	129,-
VEXX	199,-	149,-
V-RALLY 3	199,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

N64; SEGA DC, PSX
informacja telefoniczna

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN



Zone of the Enders: 2nd Runner

PS2 U nas dopiero we wrześniu, ale za to z licznymi bonusami!

Od samego początku wierzyłem w ZOE. Pierwsza część zapowiadała się rewelacyjnie; niestety kiepsko zaprojektowane walki powodowały, że gracz szybko się nudził. Ale to nie o to chodzi. W ZOE trzeba było zobaczyć coś innego niż tylko prymitywne potyczki czy też kiczowaty patos. Jeśli przedarło się przez otoczkę do prawdziwych zamierzeń Kojimy i zrozumiało jego intencje, przekaz gry nabierał nowego sensu. Podobnie, jak w MGS autor zamierzał coś powiedzieć. Nie do wszystkich to jednak dotarło. Dajmy mistrzowi drugą szansę.

Co będzie...

Kolejny rozdział z uniwersum Zone of the Enders otwarty. Wita nas przydługim i zaspoilerowanym intrem. Wystarczy powiedzieć, że widzimy w nim część bossów, przerywniki filmowe i same walki. Cóż, tym razem wybaczam. W kategorii „Intro złożone z elementów samej gry" jest to zdecydowanie najładniejszy i najbardziej zajawkowy film, jaki kiedykolwiek widziałem. Jest prze... awwww... Do tej pory obejrzałem go już z dziesięć razy. No i ten niesamowity utwór przewodni – „Beyond the Bounds". W moim prywatnym rankingu plasuje się między głównym tematem muzycznym z MGS2 i Silent Hill. Jest stworzony w myśl najnowszych trendów. Trochę w nim chórków, trochę muzyki klasycznej, kilka beatów i jeden przepiękny wokal. Mniam... Ale intro kończy się i zaczynamy odkrywać nową historię.

Wszystko zaczyna się w 2172 roku na mroźnej powierzchni Callisto. Poznajemy Dingo Egreta – robotnika wydobywającego cenny kruszec i zaczynamy zabawę. Siedzimy w wielkim robocie i kierujemy się do miejsca, gdzie powinniśmy znaleźć coś ciekawego. Maszyna jest ciężka i powolna, całkiem fajnie kroczy, kiwa się na boki i podskakuje. Jeśli chcemy się cofnąć, miły żeński głos oznajmi z głośników: „Going Back!". Shit, kto o tym wcześniej pomyślał w grze!? Dochodzimy do naszego upragnionego miejsca i odkrywamy niezwykły artefakt. W tym samym momencie atakują zmasowane siły wroga. Nie ma wyjścia – zasiadamy za sterami Jahuty i walczymy.

Wizje...

To, co dzieje się na ekranie przez pierwszych trzydzieści minut przyprawi o drgawki najbardziej zatwardziałych PeCetowców, spowoduje, że Xboksowcy poczują się trochę gorsi, a Gamecubowcy oszukani. Szowinista?. Być może... Ale sprawdźcie najpierw ZOE2, a przekonacie się, że nie rzucam słów na wiatr. To, jak prezentuje się nowe dzieło Hideo Kojimy robi ogromne wrażenie - jeszcze nigdy gra video nie była tak widowiskowa. Fajerwerki, setki przeciwników, wybuchy, rozbłyski, poświata – to wszystko zmiksowane z piekielnie dobrym dźwiękiem tworzy zachwycający obraz. Po pokonaniu kilku pierwszych wrogów spotykamy nowy rodzaj przeciwników – Mosquitoes. To małe stateczki poruszające się w chmarach po kilkadziesiąt sztuk. Co prawda można się męczyć z nimi wyłuskując po kilka sztuk, ale tak najlepiej użyć nowego systemu lockowania -

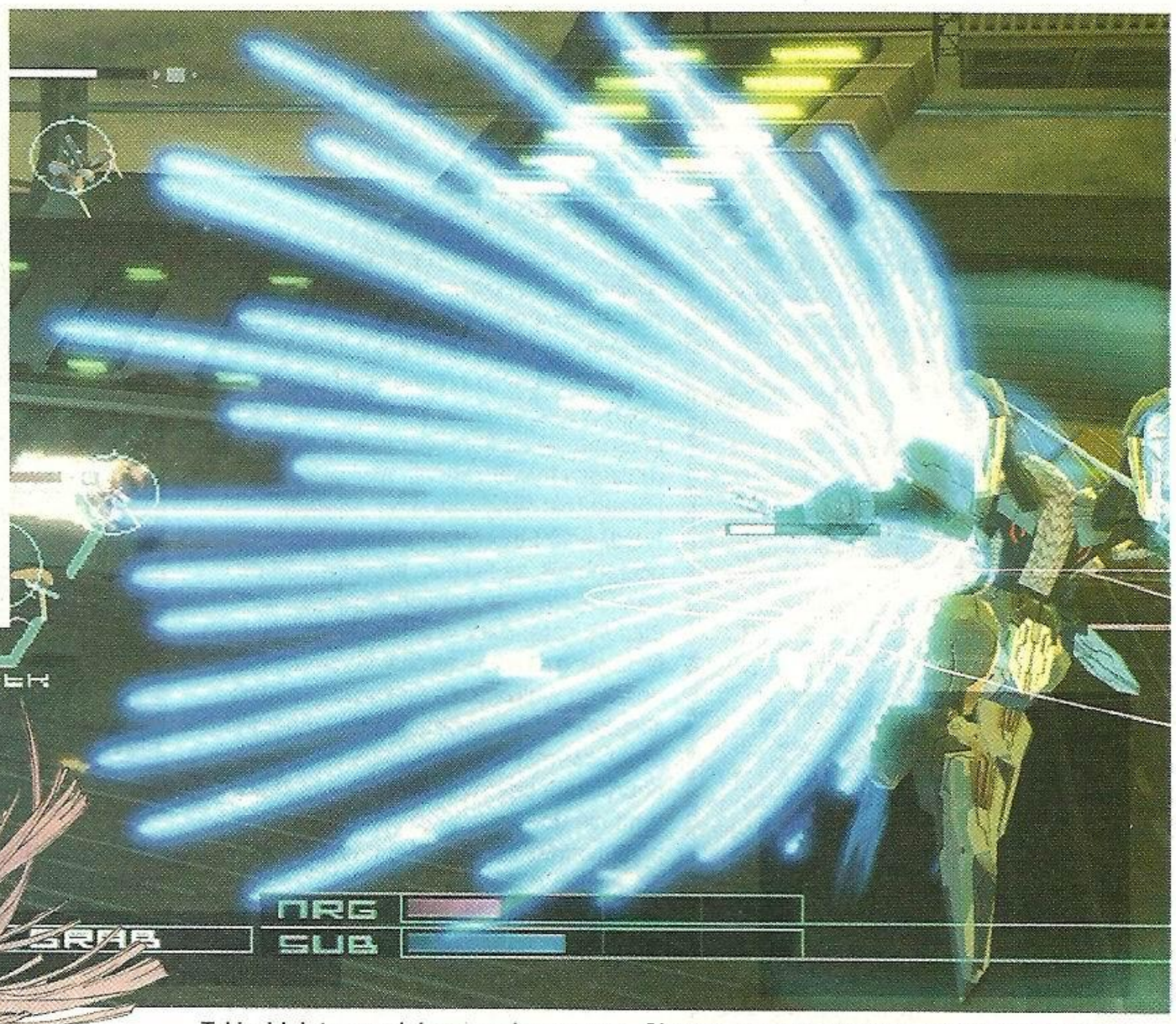
Pierwszy epizod ZoE w dalszym ciągu pozostaje jedną z najpiękniejszych gier na PlayStation 2. Druga cześć jeszcze podnosi poprzeczkę.

UNIVERSUM ZOE

Oprócz dwóch gier na PS2 mamy także jeden tytuł na GBA – Zone Of The Enders: The Fist Of Mars. Przykro mi to mówić, ale zawodzi na całej linii.
Za to Konami nie schrzaniło sprawy przy przenoszeniu swojego tytułu w świat anime. Choć „Zone of the Enders 2167 Idolo" nie jest genialnym dziełem pod względem wykonania, to dorzuca swoje trzy grosze do historii uniwersum ZOE, a do tego przedstawia całkiem zgrabną historyjkę. Akcja dzieje się kilka lat przed wydarzeniami z pierwszej części gry na księżycu Marsa – Deimosie (stąd określenie Deimos Incident). W filmie tym ujrzymy prototyp Orbital Frame – Idolo oraz kobietę przywołującą na myśl Viole. Dla fanów pozycja obowiązkowa.

Filmowe zacięcie Kojimy

Nasz mistrz już przyzwyczaił nas, że każda jego gra jest niemalże filmem. Na szczęście, w przeciwieństwie do produkowanych teraz erpegów jest w stanie określić, jak należy ustawić proporcje między interaktywną sieczką a fabularnymi przerywnikami. I to się bardzo chwali. Patrząc na ZOE2 widać także, że Hideo nauczył się kilku nowych sztuczek. Jeśli będziecie mieli okazję, to sprawdźcie prezentacje kolejnych bossów, albo matrix'owe spowolnienia.
A jeżeli macie trochę czasu i nie możecie się już doczekać na premierę, to wskoczcie na oficjalną stronę gry: **www.konamijpn.com/products/zoe2** Warto.



Taki widok to zupełnie normalna sprawa. Chmara, prawdziwa szarańcza wystrzelonych rakiet zbliża się do celu. Normalnie jak w anime...

jednocześnie można zaznaczyć kilkadziesiąt obiektów, a po puszczeniu przycisku mech wystrzeli samonaprowadzające się wiązki laserowe (wiem, to jakaś totalna durnota, ale to w końcu tylko gra). Wygląda to podobnie, jak w Panzer Dragoon Orta i jest nie mniej efekciarskie.

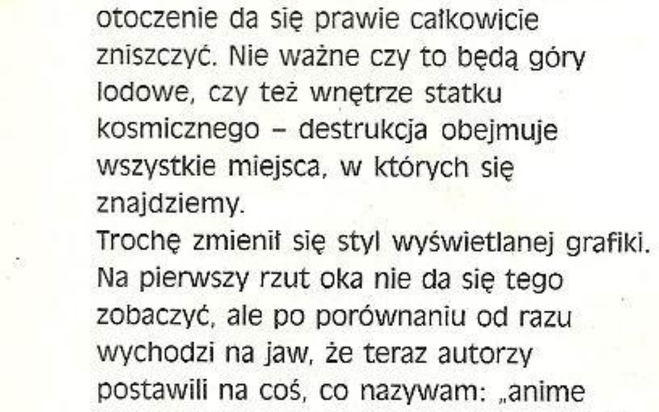
Akcja rozkręca się w oszołamiającym tempie. Naprawdę nie spodziewałem się aż takiego tempa wydarzeń na samym początku zabawy. ZOE2 od razu wali pięciokilowym młotem w głowę. Potem łapie za chabety i tłucze osłupiałym graczem w telewizor tak, jak Jehuty swoimi przeciwnikami.

I nie jest to przenośnia - możliwości chwytu bardzo się zwiększyły od czasów poprzedniej części. Teraz złapanie robota nie nastręcza większych trudności – wystarczy być blisko i wdusić odpowiedni przycisk. Trzymanego delikwenta da się wykorzystać na kilka sposobów. Można nim walić w oponentów, zasłaniać się przed pociskami, a nawet rozkręcić i rzucić.

Walka jest nieprawdopodobnie szybka, ale kamera z łatwością nadąża i prawie nigdy nie sprawia problemu. To bardzo dobrze, że koderzy w końcu dopracowali ten aspekt.

Okazuje się, że podobnie jak w jedynce, otoczenie da się prawie całkowicie zniszczyć. Nie ważne czy to będą góry lodowe, czy też wnętrze statku kosmicznego – destrukcja obejmuje wszystkie miejsca, w których się znajdziemy.

Trochę zmienił się styl wyświetlanej grafiki. Na pierwszy rzut oka nie da się tego zobaczyć, ale po porównaniu od razu wychodzi na jaw, że teraz autorzy postawili na coś, co nazywam: „anime look". Tekstury są raczej proste, a sposób cieniowania, jak w cel-shaded (szczególnie widać to na kłębach dymu). Nie jest to spowodowane próżnością twórców czy panującą teraz modą. Postanowiono, że ZOE2 będzie zbliżone charakterem do filmu animowanego. Koniec z renderowanymi filmami, zamiast tego dostaniemy ręcznie rysowane animacje. Może nie najwyższych lotów, ale dla fana wydadzą się naturalniejsze niż te z poprzedniczki. Tak na świeżo mogę powiedzieć, że na przykład emocje bohaterów są lepiej oddane niż byłyby przy pomocy renderów.



Zasłyszane...

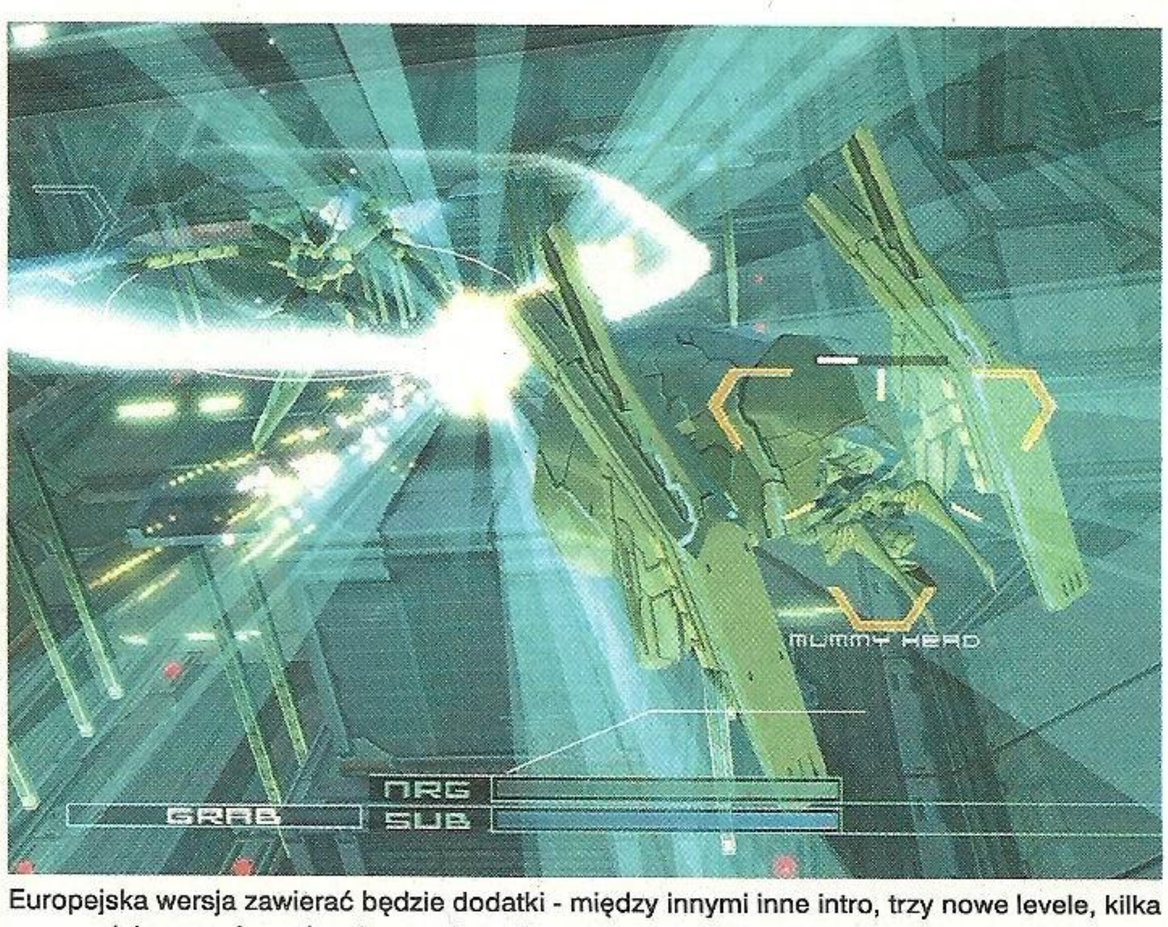
Moimi odczuciami związanymi z głównym utworem już się z Wami podzieliłem. Reszta utworów jest utrzymana w podobnych klimatach, choć już oczywiście nie rzucają się tak bardzo „w uszy". Dźwięki walki są krystalicznie czyste i ostre jak brzytwa. Za to głosy aktorów nie zawsze brzmią wiarygodnie. Ale nie myślcie sobie źle. Ogólnie rzecz biorąc ZOE2 jest świetnie udźwiękowione. Ale czego innego można było się spodziewać?

Ciąg dalszy...

Po pięciu minutach gry spotykamy pierwszego bossa. Chyba nie muszę mówić, że walka z nim należy do gatunku zachwycających. Mecha prowadzi ponętna kobietka, a sama maszyna jest... seksowna. Damn, nigdy nie sądziłem, że tak określę robota.

Frame ma kilka ataków - wypuszcza kilkadziesiąt rakiet na raz, podlatuje bliżej i atakuje mieczem lub używa gigantycznego specjala. W takich momentach najpierw otacza się skorupką, która składa się część po części, po czym świecące cząsteczki w promieniu jakiś stu metrów od maszyny zaczynają się skupiać i formować gigantyczną kulę. Cząsteczki falują, zagęszczają się i rozrzedzają w pewnych miejscach. Po chwili ze środka wystrzeliwuje potężny promień, który działa przez jakieś trzy sekundy i za wszelką cenę należy go unikać.

OK, dwie minuty później natrafiamy na kolejnego bossa, a piętnaście sekund i jedno pomieszczenie dalej następnego i... Historia zatrzymuje się, jak samochód, który przywalił w ścianę na crash testach. Dingo spotyka starego znajomego i... *[Tu wdarła się cenzura, bo nierozważny OC zaspoilował Wam coś, co warto zobaczyć samemu – mac]*



Europejska wersja zawierać będzie dodatki - między innymi inne intro, trzy nowe levele, kilka przemodelowanych poziomów, remix tytułowego utworu i dodatkowe poziomy trudności.

Czym nas uraczył mistrz kuchni?

Chcecie wiedzieć, jakie tryby dostaniemy w ZOE2?

Previous Story. Tu można obejrzeć film prezentujący całą historię poprzedniej części. Warto rzucić okiem nawet, jeśli grało się w „jedynkę".

Versus to oczywiście tryb dla dwóch graczy, którzy będą się potykać na specjalnej arenie. Co ciekawe oprócz żywego przeciwnika za oponenta można wybrać sobie komputer. Ale jeszcze ciekawsza będzie perspektywa, z jakiej będziemy obserwować akcję. Otóż nawet, jeśli zagramy we dwóch, to nie uświadczymy podzielonego ekranu. Cały czas kamera będzie ustawiona za jednym lub drugim graczem. Ale muszę powiedzieć, że nie jest to najgorsze rozwiązanie. Po godzinie zabawy można się przyzwyczaić.

VR Training to nic innego, jak wirtualny trening.

Sami już widzicie, co przyszykował nam mistrz Kojima. Z werdyktem trzeba będzie oczywiście poczekać na premierę w Europie. Sprawdzimy, czy jest w stanie przycisnąć do telewizora na dłużej niż kilka godzin i zastanowimy się, czy zasłużyła na coś więcej niż poprzednik. **[OG]**

Newsflash

■ W lecie ukaże się w Japonii druga część gry Ka na PlayStation 2. Bardziej znany tytuł tej gry to Mister Mosquito, a jest ona symulatorem komara... Pierwsza część rozgrywała się w japońskiej rodzinie, w domu państwa Yamada. Cel był właściwie jeden – opić się jak najwięcej krwi i pozostać przy tym żywym. Część druga nie zrywa z tą konwencją, zawiera za to parę dodatków. Po pierwsze akcja gry przenosi się na Hawaje, dokąd to pojechała znana już rodzinka zabierając ze sobą bzyka. Po drugie autorzy gry unowocześnili system ciągnięcia krwi – teraz można dziabać ludzi w dowolny punkt na ciele. Żeby było ciekawiej dodano jeszcze ciśnieniomierz, który pozwala określić najlepsze miejsca ucztowania

■ Nintendo podało kolejne informacje na temat swojej najnowszej produkcji z Kirbym w roli głównej. Kirby's Air Ride, o którym mowa to szalone wyścigi, w których „kierowcy" zasiadają na fruwających gwiazdkach. Japońskie umysły wymyśliły, że gwiazdki będą same przyśpieszać – w tej grze nie ma guzika odpowiadającego za dodawanie gazu. Jest za to hamulec. Sterowanie zostało uproszczone do tego stopnia, że z całego pada wykorzystuje się tylko lewą gałkę i przycisk A. Ma to zapewnić max zabawy nawet dla początkujących. Kirby będzie oczywiście dysponował dziesiątkami ruchów specjalnych, których część zdobywać się będzie od napotkanych na trasie przeciwników. Będą miecze, toczące się bomby, płomienie spowijające Kirby'ego i cała masa tym podobnych. Największy nacisk autorzy gry kładą na tryb multiplayer, co nie jest specjalnym zaskoczeniem patrząc na politykę Nintendo. W Japonii gra ukaże się w lecie, termin dla Europy nie został jeszcze potwierdzony.

■ Midway pracuje nad nowym survival horrorem pt. The Suffering. Akcja gry rozgrywa się w więzieniu o zaostrzonym rygorze gdzie główny bohater, Torque, czeka na wykonanie wyroku... Podczas gdy więzienie nękane jest przez duchy straconych tu wcześniej złoczyńców... Klimat ma być połączeniem horroru i groteski. Przed graczem stanie dziewięć etapów wypełnionych zagadkami i przeciwnikami. Na drodze Torque'a staną nie tylko jego straceni towarzysze z celi, ale także klawisze. W walce przyda się jedna z dziesięciu broni oraz drugie, potworne „ja" bohatera (Mr. Jekyll i Dr Hyde ładnie się w tym momencie kłaniają). „Cierpienie" prawdopodobnie zacznie się jesienią.

■ Wanadoo podało pierwsze informacje dotyczące Pro Beach Soccer na PS2, Xboxa, GBA, a także na PC. PBS powstaje we współpracy z Federacją Piłki Plażowej, co ma być dowodem na użycie oryginalnych zasad tej dyscypliny. Mecze będziemy rozgrywać na plażach w Rio, Marsylii, Wenecji i Bangkoku. Fanów tego sportu powinny ucieszyć prawdziwe nazwiska jak np. Eric Cantona, Julio Salinas, czy Daniele Massaro. Wanadoo zapowiada mnóstwo bonusów do zdobycia, rozbudowany tryb multi oraz godziny bezstresowej rozgrywki. Żeby tylko nie wyszło z tego DOA XBV dla dziewczyn hehe... Gra została zapowiedziana na 27 maja.

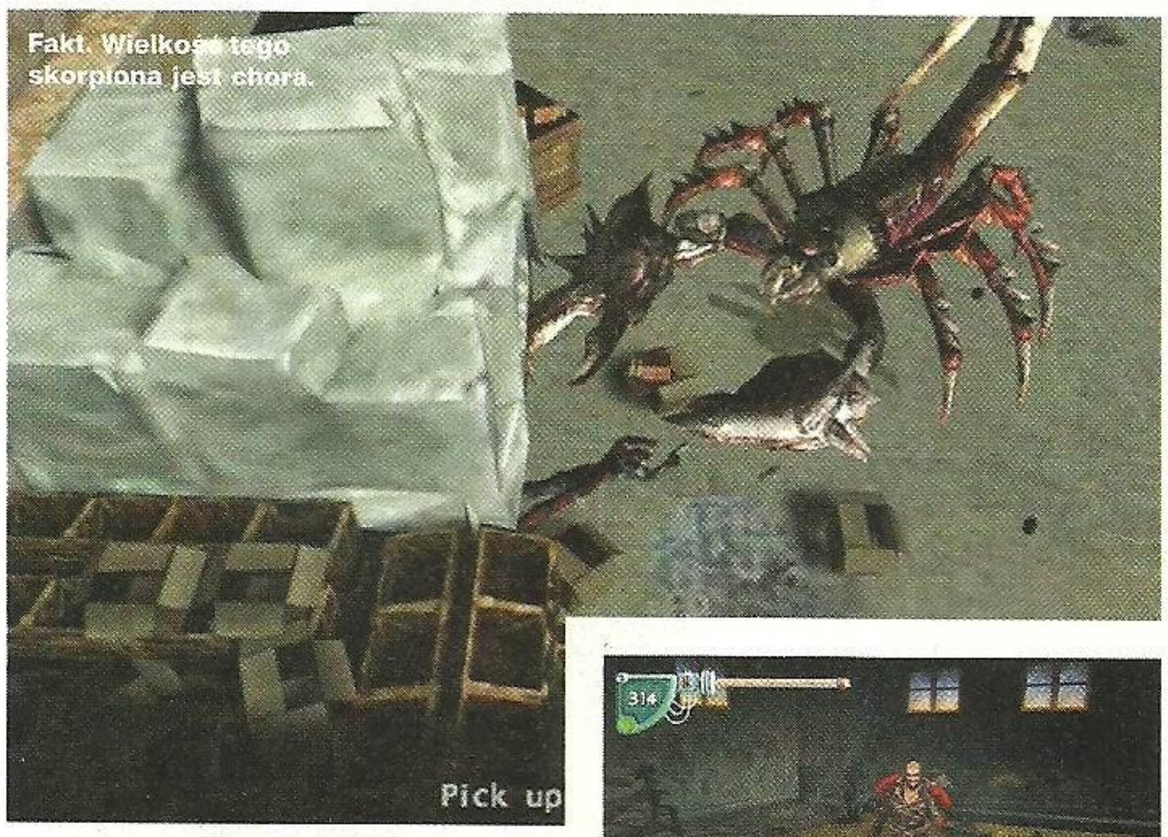
Fallout Brotherhood of Steel

PS2, Xbox Sieczka zamiast taktyki

Być może niektórzy z Was kojarzą ten tytuł z pecetami i słyszeli, że jest to rewelacyjny erpeg w postapokaliptycznym świecie pełnym mutantów, resztek zaawansowanych technologii i brutalności. To wszystko prawda. Teraz ta słynna seria przenosi się na konsole i jednocześnie (jak to często bywa) zmienia niemal kompletnie swój charakter. Vivendi (wydawca) i Interplay (producent) postanowili, że Fallout: Brotherhood of Steel będzie... grą action RPG w stylu Baldurs Gate: Dark Alliance. Można się było tego spodziewać – twórcy po raz kolejny doszli do wniosku, że na konsolach akcja i sieczka musi przeważać nad elementami erpegowymi i taktycznymi. Może to i dobrze, ale oby słynna fabuła Fallouta na tymi nie ucierpiała, a całość była przynajmniej tak dobra, jak wspomniany już Baldur.

Tytułowe „Bractwo Stali" jest stowarzyszeniem, które próbuje zapobiec tajemniczemu zagrożeniu dla niedobitków ludzkości, żyjących pod ziemią po wojnie nuklearnej. Ich zadaniem będzie odnalezienie urządzenia, które w odpowiednich rękach może pomóc odbudować ludzkość, a w złych przyczynić się do jej ostatecznej zagłady.

Naszym zadaniem będzie poprowadzenie bractwa do walki z mutantami i bandytami grasującymi po zrujnowanej powierzchni Ziemi, a także z potwornie rozrośniętymi przedstawicielami fauny – spójrzcie tylko



Fakt. Wielkość tego skorpiona jest chora.

na tego gigantycznego skorpiona! Walczyć będziemy wręcz i przy pomocy broni palnej, a także ładunków wybuchowych. Jak na razie Fallout wygląda dość plastikowo i daleko mu do Baldurs Gate, a wersja na Xboxa nie różni się zbytnio od tej na PS2. Czy Falloutowi uda się na konsolach powtórzyć sukces z peceta? Jak na razie śmiemy w to wątpić, ale być może niedługo dowiemy się czegoś co zmieni nasze przewidywania, a Fallout: Brotherhood of Steel zacznie nabierać kolorów przed zbliżającą się jesienną premierą.

Group S Challenge

Xbox Capcom na wyścigach. Że jak?!

Capcom po Auto Modelista zabrał się za „normalnego" racera. Group S Challenge ma stanowić konkurencję dla takich gier na Xboxie jak Project Gotham Racing i Sega GT 2002.

W Group S Challenge znajdziemy samochody takich światowych potentatów przemysłu motoryzacyjnego jak: Toyota, Nissan, Subaru, Mitsubishi, Audi, Renault, TVR i RUF (profesjonalnie tuningowane Porsche). Może nie ma tego oszałamiająco dużo, ale nie to jest ważne. Ważne czy będzie się dobrze grało, a jak na razie wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tak. Sterowanie ma być trochę bardziej nastawione na arcade, ale samochody będą zachowywać się na trasach tak, jak tego wymagamy - realistycznie. Nie tylko pojazdy będą prawdziwe, również trasy zostały przeniesione wprost z rzeczywistości, będzie to między innymi Tokio, Monaco i trasa w Australii (zapewne Sydney), a ma ich być w sumie około dwudziestu.

Oprócz standardowych trybów w stylu Arcade czy kariery znajdziemy też ciekawy tryb o nazwie Line Mode, który polega na jak najdokładniejszym trzymaniu się linii wyrysowanej na trasie przejazdu, a także Duel Mode, w którym za wygranie pojedynku zdobędziemy samochód, z którym się ścigaliśmy. Niestety Group S Challenge nie będzie współpracowało z Xbox Live!, ale intencją twórców jest wynagrodzenie tego wciągającą zabawą dla samotnego gracza, lub pojedynkami z kumplem na podzielonym ekranie.

Trzeba przyznać, że ścigałka Capcomu wygląda naprawdę rewelacyjnie. Dokładne modele samochodów, stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę, niebywale szczegółowe otoczenie, porównywalne z Project Gotham Racing. A chyba nawet trochę lepsze. Prawdopodobnie będzie to jeden z najładniejszych racerów na Xpudło. Ale najciekawszy patent dopiero przed Wami. Oto po wybraniu widoku z pierwszej osoby (niemal identyczny jak w Gran Turismo 3) możemy włączyć małe okienko w rogu ekranu, które pokazuje nasz samochód z zewnętrznej kamery - tak jak na replayach. Może nie jest to specjalnie potrzebne podczas jazdy, ale wygląda rewelacyjnie i pokazuje, że Xbox naprawdę ma wielki pałer.

O tym, jak Group S sprawdza się w akcji przekonamy się naprawdę niedługo – premiera zapowiedziana jest na maj i jeżeli nic się nie obsunie, w następnym numerze przeczytacie recenzję pierwszego poważnego racera Capcomu na konsolę nowej generacji.

Jak widać Capcom powoli atakuje gatunki, z którymi wcześniej nie miał wiele wspólnego.

UWAGA!
WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NOWYCH i UŻYWANYCH

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

SUPER PROMOCJE !!!

ORAZ WIELE INNYCH...

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE'A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE'A JEST TYLKO U NAS !!!

!!! WIELKIE OTWARCIE NOWEGO SKLEPU !!!

01.04.03

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE
(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

MIĘDZY 1.04 A 15.04 RABATY DO 30%, 50 % TANIEJ WYMIANA GIER

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

SERWIS
REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX'A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

Kaan the Barbarian

PS2 Lil' Conan

Francuski developer Eko Software proponuje przygodę w stylu Conana w klimatach, które przywodzą na myśl Maximo: Ghosts to Glory. Czyli nietrudno dojść do wniosku, że Kaan będzie zręcznościową siekanką w klimatach fantasy. Spójrzcie tylko na Kaana. Czyż nie wygląda jak młodociany Conan? Jak dla nas podobieństwo jest nieodparte. Zresztą sama fabuła na to wskazuje – potężny czarnoksiężnik Tothum Siphet zawładnął magicznym przedmiotem zwanym Orb of Hope, a Kaan na ochotnika postanawia zapobiec tragedii i odzyskać klejnot z rąk niegodziwca. Standard fabularny heroic fantasy widziany w setkach opowiadań, powieści i filmów, ale nam to nie przeszkadza, bo Kaan zapowiada się całkiem nieźle. A wygląda przynajmniej tak dobrze, jak się zapowiada.

Stylistycznie Kaan bardzo przypomina wspomniane już Maximo. Wyraźny kreskówkowy sznyt przywodzi na myśl standardowe platformówki, tylko bohater nie ma futerka (jeżeli nie liczyć tego, z którego zrobiona jest jego przepaska biodrowa), długich uszu i ogona.

Twórcy zapowiadają, że Kaan wykorzysta większość graficznych możliwości PS2, choć grafika będzie raczej prosta, a raczej

stylizowana na prostotę – coś jak kreskówki z Conanem, ale ładniejsze. Zresztą spójrzcie na screeny.

Kaan przemierzy siedemnaście utrzymanych w różnych klimatach poziomów. Będą wnętrza zamków, jaskinie, góry, otwarte przestrzenie – dziedzińce, cmentarze i mnóstwo innych. Przeciwników też ma być bogactwo – od rycerzy, przez łażące truposze, a na rozmaitych przedstawicielach fauny zamieszkujących ten fantastyczny świat kończąc. Całkowita liczba ich rodzajów wynosić będzie dwadzieścia siedem. Kaan nie byłby prawdziwym barbarzyńcą gdyby nie potrafił solidnie komuś dołożyć. Będą kombosy, ataki specjalne i rozmaite bronie ze standardowym mieczem na czele. Niektórymi będzie można rzucać – na przykład toporkami. Stosowanie kombosów przełoży się na zdobywane punkty, a te z kolei wpłyną na rozwój umiejętności Kaana,

jak choćby umiejętność odbijania pocisków i czarów prosto w przeciwnika.

Kaan zapowiadany jest na jesień tego roku, choć pierwotnie miał się ukazać już w zeszłym. Mamy nadzieję, że odroczenie premiery sprawi, że Kaan utrzyma na swych barkach dziedzictwo Conana, nie przyniesie wstydu barbarzyńcom i skutecznie rozprawi się z wrednym czarnoksiężnikiem i jego przydupasami. Na Croma, tak musi być!

Spy Hunter 2

PS2, Xbox, GCN Sequel remake'a oldschoolu

Niedawno mieliśmy okazję bawić się pierwszą częścią remake'a klasycznego Spy Huntera, a Midway już zapowiada kontynuację. Na razie wiadomo niewiele, ale dzielimy się tym co mamy i obiecujemy, że po E3 będzie tego więcej.

Spy Hunter 2 przygotowywany jest przez Angel Studios na wszystkie konsole nowej generacji i wedle zapowiedzi wydawcy ukaże się jesienią tego roku.

Zmotoryzowany agent służb specjalnych, Alec Sects powróci aby walczyć z przestępczą organizacją o nazwie Nostra. Poznamy jednak nie tylko intrygę, którą snuje Nostra, ale podobno dowiemy się także kim naprawdę jest Alec Sects. On sam pozna piękną kobietę-szpiega... Heh, brzmi jak scenariusz do taniego filmu sensacyjnego, w którym nie może zabraknąć: dobrego, złych, kobiety, szybkich fur i mnóstwa broni... I tak też będzie w rzeczywistości. Najnowszym pojazdem Aleca będzie G-8155 (swoją drogą mogli wymyślić jakąś bardziej zapadająca w pamięć nazwę). G-cośtam będzie swoistym transformerem – na życzenie będzie mógł zmienić się w furę terenową z napędem na cztery koła, motocykl crossowy i skuter śnieżny, a w normalnej wersji będzie przypominał marzenie Jamesa Bonda i Q o samochodzie superagenta. G-jakmutam będzie wyposażony w standardowy karabin maszynowy na wieżyczce, miny, świece dymne oraz olej do wylewania pod koła przeciwników, a dodatkowo jego

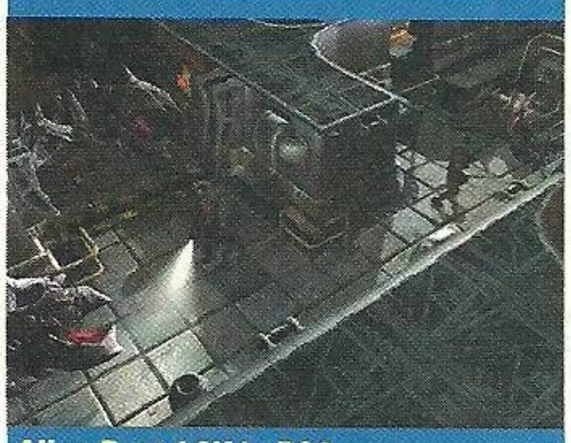
pancerz ma być wyjątkowo wytrzymały. To na szczęście nie wszystko – uzbrojenie będzie można modyfikować i dostosowywać do indywidualnych potrzeb i wymagań misji.

A zadań będzie sporo – programiści zapowiadają szesnaście olbrzymich poziomów (można im wierzyć, bo to oni zrobili obie części Smuggler's Run), wielu inteligentnych przeciwników oraz bossów na zakończenie misji.

Spy Hunter 2 już teraz wygląda nieźle, ale trzeba jeszcze trochę poczekać.

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



Alien Breed 2K4 - PS2

Łał... Team 17 pracuje nad kontynuacją jednej z najpopularniejszych serii gier zręcznościowych z Amigi. Labirynt kosmicznej bazy, mnóstwo Obcych i On - jak zwykle sam, ale z konkretną spluwą.

Fear Effect Inferno - PS2

Eidos uparcie nie podaje żadnych informacji na temat tej pozycji, a szkoda - bardzo podobały nam się dwie poprzednie części na PS one.

Newsflash

■ Sony America szybciutko wycofało zarejestrowany niedawno znak towarowy „Shock and Awe" (kryptonim potężnych bombardowań Bagdadu). SCEA zarezerwowało go najprawdopodobniej z myślą o stworzeniu gry o takim tytule, bądź wykorzystania terminu w kampanii reklamowej. Szefostwo Sony w Japonii potępiło poczynania amerykańskiego oddziału firmy i określiło założenie licencji mianem „godnego pożałowania błędnego osądzenia sprawy". SCEI zapowiedziało także nasilenie kontroli zagranicznych oddziałów w celu zapobieżenia takim pomyłkom w przyszłości.

■ Znany raper Sean 'P. Diddy' Combs planuje wydać grę poświęcona w całości własnej osobie. Gra będzie w pewnym sensie symulatorem gwiazdora – celem gracza będzie wspięcie się na szczyty list i zapewnienie swojej firmie odpowiednich kontraktów. No cóż, najwyraźniej wszystko będzie się kręcić wokół kasy, a nie muzyki. W notce prasowej można przeczytać:
„Nowa pozycja umieści P. Diddy'ego w jednej z najlepszych gier video". Taaa, z całą pewnością, P. Diddy Tycoon to coś, o czym zawsze marzyliśmy...

■ Ubi Soft wypuściło nowe informacje na temat remake'u Prince of Persia, przygotowywanego na wszystkie konsole nowej generacji oraz PieCa. Specjalnie dla potrzeb gry powstał nowy engine nazwany JADE. Oferuje on nie tylko złożona fizykę, świetną grę świateł i duże możliwości ingerowania w modele, ale także pozwala na płynne animowanie takich elementów postaci jak ubranie, włosy, czy dyndający u pasa miecz. Płynność ruchu głównego bohatera stała się wręcz obsesją autorów, którzy stwierdzili, że właśnie ta cecha była jednym z największych atutów oryginalnego Prince'a. Akcję będziemy mogli obserwować z kilku różnych kamer, które mają zapewnić odpowiedni klimat w każdym momencie gry. Autorzy chwalą się także walkami utrzymanymi w stylu filmów z Hong Kongu. Czy nowy Prince dorówna legendzie pierwowzoru?

■ SCEA potwierdziła, że najnowszy Arc the Lad na PS2 nie ukaże się w planowanym terminie. Gry należy się spodziewać najwcześniej w końcówce czerwca.

■ Będzie sequel Maximo! Przygotowywana przez Capcom gra zatytułowana Maximo Vs. Army of Zin zmierza na PlayStation 2. A jeśli już jesteśmy przy Capcom, firma ta ma w różnym stadium produkcji (od kreślenia na kartce pierwszych założeń do niemal gotowego produktu) blisko 100 gier na różne systemy. Co za liczba...

■ Sega odświeża kolejne dwie pozycje. Na PlayStation 2 zmierzają kultowy Altered Beast (firmowany przez WOW Entertainment) oraz platformówka z MegaDrive zatytułowana Vectorman (pracuje nad nią Pseudo Interactive). Gry mają się ukazać jeszcze w tym roku.

■ Microsoft wypuszcza w Europie swoją platynę o nazwie Xbox Classics. Na początek idzie 14 gier w cenie nie przekraczającej 30 euro. Wśród nich są między innymi Dead Or Alive 3, Oddworld, Rallisport Challenge, Buffy The Vampire Slayer i Wreckless.

SKLEP

VIDEO GAME

GRY, KONSOLE, AKCESORIA: WYMIANA, SERWIS

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.videogame.prv.pl
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

PlayStation.2

Bezprzewodowy pad WAVEBIRD do GAMECUBE

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA KONSOL - serwis, modernizacja

---

ul. Kondratowicza 37 03-283 Warszawa tel./fax (022) 676 99 93 tel.kom. 0503 624 692

>>>> czynne: pon.-pt. 11-19

WYSYŁKA DOSTAWA 24h

Chcesz zobaczyć więcej?

To wejdź na naszą nową stronę
www.madgames.pl

- co tydzień nowości
- promocje
- najniższe ceny

mad games

z Wami od 1997!

SZALONA WYPRZEDAŻ GIER | od 30zł | PS2 XBOX GCN

GAMECUBE-780zł

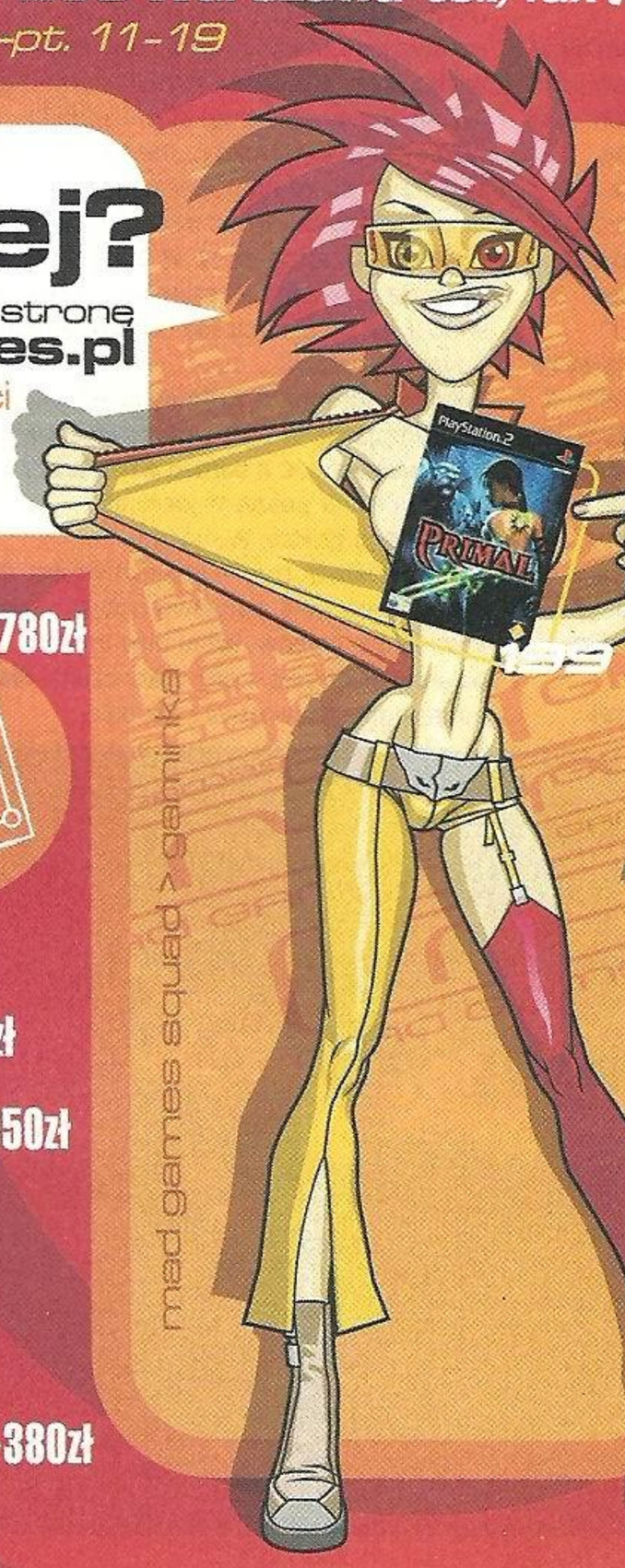
GAMEBOY ADVANCE-Tel.

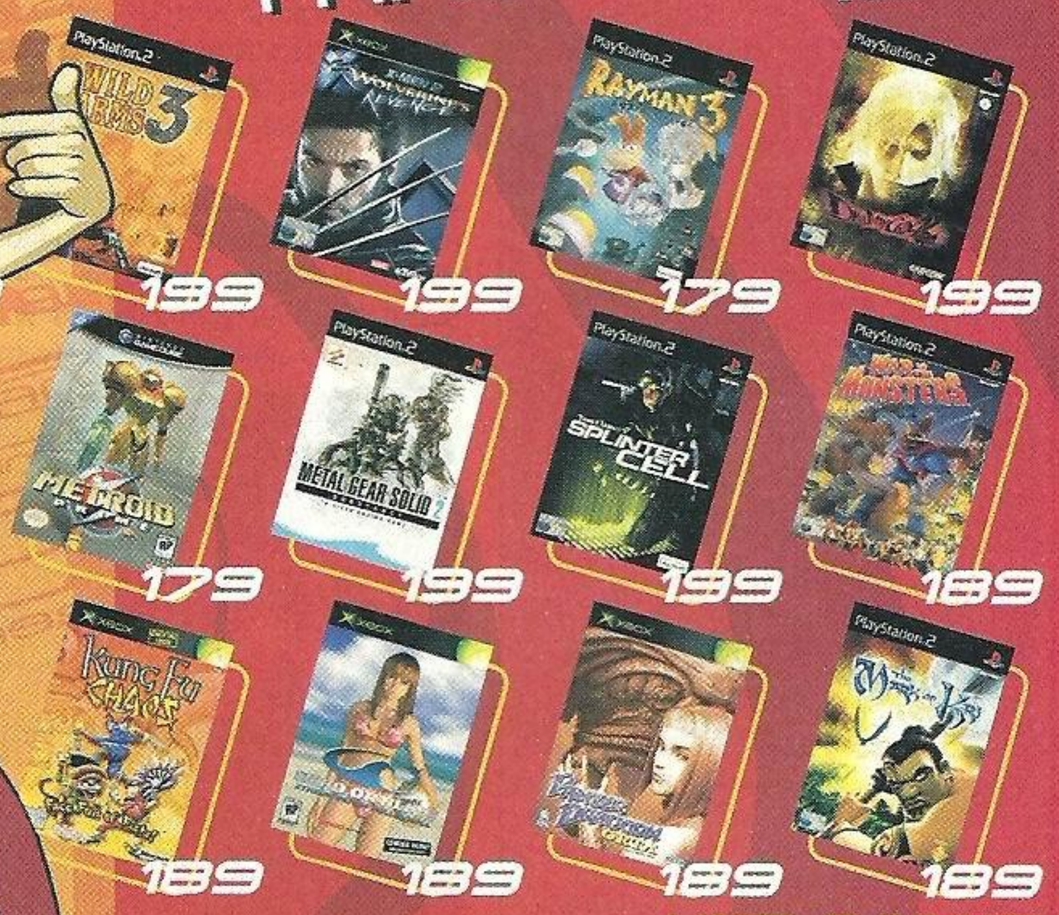
PLAYSTATION + MEGA HIT-1190zł

PLAYSTATION-1050zł

XBOX-Tel.

PSOne-380zł





...I WIELE INNYCH!
ZADZWOŃ ZAPYTAJ ZAMÓW
(022) 676 99 93

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS | KONSOLE GRY AKCESORIA RATY

REGENERACJA PŁYT CD

Soul Calibur II

PS2, Xbox, GCN The legend will never die!

Uważam, że zapoczątkowana w 1998 roku przez Namco seria ze słowem Soul w tytule jest zarazem najfajniejszą serią bijatyk trójwymiarowych. Nic na to nie poradzę, ale wszystkie Soule wciągnęły mnie bardzo. Prawdopodobnie niebagatelną role odegrał tu fakt, iż pierwsze dwie części ukazały się na platformy, które dzieliła technologiczna przepaść i chłopaki z Namco odpowiednio ten fakt wykorzystali. Każdy, kto miał do czynienia z Soul Blade (Soul Edge), a następnie ujrzał Soul Calibura mógł być tylko w ostrym szoku.

Niestety - Soul Calibur II nie zrobi takiego wrażenia, jakie na wszystkich zrobiła przesiadka z PSX-a na Dreamcasta. Przynajmniej na tych, którzy wtedy byli świadkami przeskoku. Ale poziom został utrzymany. Zmiany, jakie zaszły w samej grze są na tyle niewielkie, że spokojnie można to nazwać aktualizacją na konsole nowej generacji. I bardzo słusznie - w Soul Calibura, jaki by nie był dobry, zagrać mogli jedynie posiadacze DeCeków. Najwyższy czas żeby to świetne mordobicie poznali też inni.

Wróćmy jednak do gry. Poza opisanymi w ramce postaciami, w SC2 pojawili się też nowi goście we wszystkich wersjach. Jest tańczący szermierz Raphael, dziwny, wykorzystujący styl będący zbiórką ciosów kilku postaci Necrid, walcząca małymi tonfami Talim oraz powracające Sophitia, Seung Mina oraz Cervantes. Teoretycznie nowi są też Yunsung i Cassandra, ale ten pierwszy wykorzystuje style Hwanga (to przecież jego uczeń), a ta druga jest siostrą Sophitii. Ich style nie są identyczne jak znanych z wcześniejszej gry postaci, ale aż tak bardzo się nie różnią.

Dosyć dziwnemu zabiegowi poddany został też Nightmare. Jeden z jego strojów to Nightmare jakiego znamy z Soul Calibura (przypomnijmy, że w Nightmare'a zmienił się po pierwszej

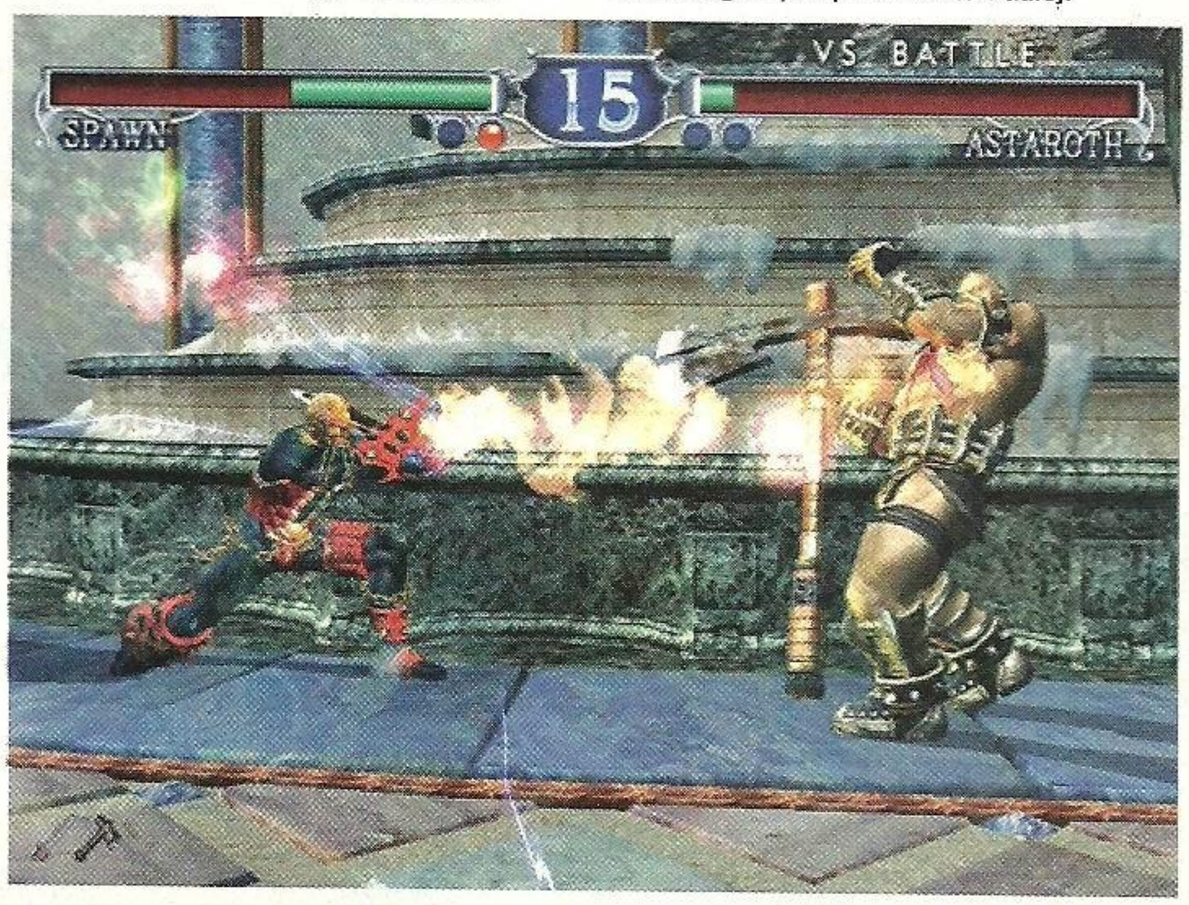
części Siegfried owładnięty mocą złego miecza Soul Edge) - łypiący spod ładnie zdobionej przyłbicy złym, czerwonym okiem i trzymający miecz wielką zmutowaną łapą. Drugi strój Nightmare'a to już Siegfried z rozwianymi włosami i nagim torsem który jednak jest w połowie zmutowany i wciąż ma jedną wielką łapę. W trzecim stroju Siegfried to już zwyczajny rycerz zakuty w zbroję i pozbawiony wynaturzeń. Ale nazywa się w dalszym ciągu Nightmare. No i oczywiście w każdym z trzech strojów ma dokładnie te same ciosy. W SC te dwie postacie przynajmniej czymś się różniły - w SC II już się nikomu nie chciało dorabiać nowego zestawu...

Chociaż mordobicia z reguły najlepiej sprawdzają się w trybie multiplayerowym, to w wypadku SC II bardzo wiele pracy programistów poszło w kierunku samotnego gracza. W mocno rozbudowanym trybie Weapon Master do odkrycia jest całe mnóstwo dodatkowych kostiumów, trybów, broni oraz innych bajerów. Ilustracje z gry, zakończenia dla poszczególnych postaci i tak dalej.

Zabawy w Weapon Masterze jest na dobrych kilka-kilkanaście godzin. I chociaż po pewnym czasie zadania robią się nieco monotonne, to jednak pojedyncza osoba ma co robić poza zwykłym stukaniem się z wrogami. Praktycznie wszystkie menu w grze są po angielsku, co pozwala bawić się z sensem także importerom. Trudniej robi się, kiedy człowiek próbuje zorientować się w fabule Weapon Mastera, ale nie można mieć wszystkiego. Jeżeli więc ktoś przymknie oko

NIMI NIE POGRAMY

W grze pojawia się jeszcze trójka dodatkowych postaci, którymi jednak nie da się pograć. Trafiamy na nie w Weapon Masterze i są to kolejno Assassin, Lizardman oraz Berserker. Ten pierwszy to tak naprawdę Yunsung przebrany w jakieś szmatki, z głowa obwiązaną tak, żeby wystawały tylko oczy. Lizardman to Lizardman - występuje w różnych kolorach i robi fajne wrażenie. Ciosy oczywiście Sophitii z małą domieszką gadziego stylu. Berserker to z kolei wielki koleś odziany w zbroję lub strój gladiatora (przepaska i hełm) z ciosami Astarotha. Tyle, że Berserker wygląda na nieco większego.



POSTACIE DLA KAŻDEJ PLATFORMY

Trzy Soul Calibury wydane w tym samym czasie na wszystkie konsole nowej generacji to dobry pomysł. Gorszym jest wsadzenie do każdej z gier dodatkowych postaci związanych z daną platformą.

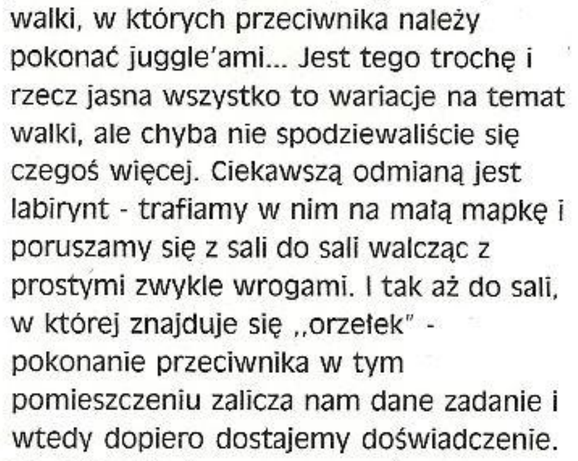
No więc Nintendo dostało.. nie, nie wąsatego hydraulika walącego przeciwników kluczem po łbach i wołającego "it's a me - Mario", tylko Linka - w końcu Nintendo wsadziło gdzieś bohatera Zeldy z tego dema z Ganondorfem, które przy narodzinach GameCube'a rzekomo miało zwiastować wygląd nowej części przygód blondwłosego elfa. A tymczasem minęło kilka lat i Zelda okazała się dwuwymiarową wycinanką, a Link z dema technologicznego trafił prosto do Soul Calibura 2.
Link posługuje się całą gamą swoich broni - począwszy od miecza i tarczy, przez łuk i bombę aż po bumerang. Pomimo, że długowłosy wojownik na screenach nie wygląda zbyt okazale, to jednak w walce sprawdza się naprawdę dobrze. Mnie osobiście najmniej odpowiada jego wygląd (nawet pomimo, że to przecież dorosły Link), ale gra się nim przyjemnie. Dwa stroje - zielony i czerwony nie różnią się praktycznie niczym poza kolorami. No i w tym drugim Link wygląda jak krasnoludek. Apsik? Gapcio? Hmm...

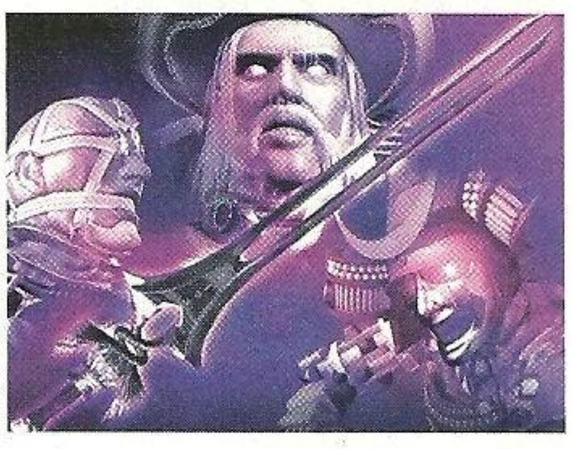
Druga postać to Xboxowy Spawn. Jedynym wytłumaczeniem jest to, że skoro firma McFarlane'a podjęła się zaprojektowania niezbyt zresztą ciekawego Necrida, to głupio było nie wyciągnąć od nich projektu Spawna. No, ale może to i dobrze bo Master Chief ze swoim ciosem kolbą nie zarządziłby za bardzo na arenie z Astarothem. Spawn walczy przy użyciu krótkiego obosiecznego topora. Ciosy ma dosyć soczyste i w sumie jest fajniejszy niż dziwny Necrid, ale też brakuje mu ikry. Podobnie jak Link, Spawn także otrzymał ataki na odległość, poza tym potrafi zawisać w powietrzu - to jedna z jego stancji. Jak na Spawna jednak trochę za mało tu bajerów - skoro Link może korzystać z całego arsenału, to przydałoby się, żeby Spawn nawalał chociaż łańcuchami - jeżeli już zdecydujemy, że broni palnej do gry nie wrzucamy. No i nie rozumiem tych akrobatycznych rzutów – są jakieś pozbawione mocy. Dwa stroje Spawna to klasyczny - czerwono czarny oraz jeden, w którym biedny AI nie ma maski na twarzy i ma wrzucony kostium Medieval Spawna.

Najmniej trafione jest moim zdaniem wrzucenie Heihachiego do wersji na PS2. No dobrze - mamy już Yoshimitsu - klonującego trochę Mitsurugiego - ale Heihachi? Tu Namco i tam Namco, ale... Ech, zresztą co ja będę. Cieszmy się, że nie trzeba rozwalać poustawianych na arenie skrzynek młynkiem i zbierać wypadających z nich jabłek...
Bronią Heihachiego są naturalnie ręce, a dokładnie bransolety (pieszczochy?), które dziadek nosi na rękach. Styl walki tego pana znamy dobrze z Tekkena - to w zasadzie przeniesienie tamtych ciosów do nowej gry. Mnie osobiście nie podoba się, że Heihachi blokuje ciosy takiego dajmy na to Astarotha gołymi rękami. Już z trudem akceptowałem mały nożyk Taki radzący sobie w takiej sytuacji - ale gołe ręce? To już lekka przesada.
Dziadek wyskakuje do walki w dwóch strojach - jeden to czarne kimono z głową tygrysa na plecach, a drugi to klasyczny umięśniony tors plus luźne spodnie.

na to, że czasami nie zrozumie poleceń jak rozwalić danego gościa ni w ząb nie wie po co i dlaczego z kimkolwiek walczy - nie powinno być większych kłopotów.
W grze znajduje się całkiem sporo różnych trybów znanych z mordobić. Walka jeden na jednego z kumplem, tryb Arcade, różne treningi, Survival i Team Battle, jednak osią zabawy jest tryb Weapon Master. W nim poruszamy się po mapie i wykonujemy zadania zlecane nam przez konsolę. W trybie tym zdobywamy doświadczenie oraz kasę, za którą kupujemy nowy sprzęt dla naszych postaci. Weapon Master ma jakąś tam fabułę, ale przeszkodą w jej poznaniu jest język. Wszystkie pozostałe menusy w grze (wyjąwszy listę ciosów) są po angielsku i nie ma problemu z poruszaniem się po nich. Jednak w WM zrozumieć nie da się niczego.
Rodzajów misji w trybie Weapon Master jest kilka. Podstawowy to walka z przeciwnikiem. Pokonujemy go, inkasujemy punkty doświadczenia i

kasę i zadanie jest zaliczone. Potem jest jeszcze tryb walki z kilkoma przeciwnikami, inne zadanie każe pokonać przeciwnika przez ring out, w następnym walczymy z kilkoma wrogami po kolei, ale nie odnawia nam się energia po pokonaniu kolejnych nieprzyjaciół. Są walki, w których przeciwnika należy pokonać juggle'ami... Jest tego trochę i rzecz jasna wszystko to wariacje na temat walki, ale chyba nie spodziewaliście się czegoś więcej. Ciekawszą odmianą jest labirynt - trafiamy w nim na małą mapkę i poruszamy się z sali do sali walcząc z prostymi zwykle wrogami. I tak aż do sali, w której znajduje się „orzełek" - pokonanie przeciwnika w tym pomieszczeniu zalicza nam dane zadanie i wtedy dopiero dostajemy doświadczenie. Do całego trybu weaponmasterowego można mieć tylko jedno zastrzeżenie. Zakończenia. Monochromatyczne obrazki - po biedne dwa na głowę plus najeżdżający na nie tekst (japoński) to nie jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Szczerze mówiąc byłem trochę zawiedziony. Oczywiście nieco nadrabiają pozostałe bonusy wygrywane w tym trybie - są katy wszystkich postaci (nie





dziwi mnie jednak fakt, że na przykład Necrid i Heihachi mają te katy bardzo biedne - kolejny dowód na to, że postacie wrzucono na siłę).
W samej grze nie zmieniło się zbyt wiele. Starsze postacie mają w większości ciosy wzięte z poprzedniej części. Pojawiły się oczywiście nowe rzuty, ale dalej obowiązuje standard dwóch rzutów z przodu, jednego z boku i z tyłu oraz ewentualnie dodatkowe dla poszczególnych postaci - na przykład Astaroth lubi bawić się z zwarciu. Walka opiera się na krótkich, zwykle trzyciosowych kombinacjach uderzeń. Podstawowa sprawa w SC II to różnicowanie wysokości ciosów (dół,

środek i góra) oraz ich orientacji (poziome lub pionowe). Ponieważ Soul Calibur II korzysta z dobrodziejstw biegania po całej arenie możliwe jest mijanie ciosów pionowych i ataki na przykład z boku.

POZNAJMY SIĘ

Jednym z bonusów zdobywanych w Weapon Masterze jest opcja wejścia do ekranu intymnego postaci, przesłuchania jej głosu, obejrzenia jej ze wszystkich stron z każdym rodzajem zdobytej broni w garści, obejrzenia statystyk oraz informacji na temat areny. Ogólnie miła rzecz. Mała, ale przyjemna.

SMOOTH OPERATOR

Powrót Króla czy Wielki Zawód?
Kiedy znajomi pytali mnie o wrażenia z Soul Calibur II, odpowiadałem, że jestem zawiedziony. Ta gra była zawsze tysiąc razy lepsza od konkurencji, a teraz jest tylko z pięćdziesiąt.
Aktualnie wszystko mam już w grze odkryte i ukończone, zajmuję się doskonaleniem umiejętności. Mogę dzięki temu stwierdzić, że:...
1. Bardzo cieszą mnie nowe postacie. Wszystkie wyważone i „pełne" – mają taktycznie opracowane słabości i silne punkty. Raphael porusza się cudownie, Necrid nie jest pomyłką (jak uważałem wcześniej), a Talim to potęga. Za to pomyłką jest Heniek.
2. Zmiany w technikach postaci są w większości kosmetyczne, ale na dobre. Wystarczy ustawić w opcji treningowej CPU na Extremly Hard i zobaczyć ile szybkości potrafią wykrzesać z siebie takie żółwie, jak Astaroth czy Nightmare. Ich combosy zatrzymywane, przetrzymywane, z ultraszybkimi pacnięciami łokciem są nie do wcięcia. Potwierdza się stara zasada: nie ma złej postaci w tej grze. Każda doprowadzona do poziomu master wypłaci pięknymi efektami wizualnymi.
3. Piękno aren wychodzi jak zaczniecie im się dokładnie przyglądać. Na przykład we młynie, na podłodze leżą deski, kamienne płyty i ceramiczne kafelki ze wzorami roślinnymi. Smaczki, które dostrzega się po pewnym czasie. Bogactwo scenografii jest spore.
4. Parowanie. Wciśnięcie blok+przód nigdy nie miało w tej serii tak wielkiego znaczenia. Teraz naprawdę dostajemy kilkanaście klatek czasu na wykonanie akcji. Parowanie już od początku kariery z tą grą zaczyna się opłacać.
5. Najlepiej grać na Xboxie, ale na padzie do PS2 (z przejściówką) – co wszystkim polecam.
Generalnie?... Gram bez przerwy. Dead or Alive 3 w odstawkę, Tao Feng zapomniany. Calibur znów jest w mieście! **[Grabarz]**

Niemal każda z postaci ma swoje własne stancje, z których zadaje konkretne ciosy - można to porównać choćby do stylów Leia z Tekkena. Istotną rolę odgrywają też parowania ciosów, po których przeciwnik na chwilę staje się podatny na kontrę. Z nowości doszły areny z elementami odgradzającymi przeciwników od czeluści poza nimi. W SC ring out kończył walkę - tutaj jest tak samo, ale czasami daje się przygwoździć wroga do ściany (o ile taka jest na arenie) i zaliczyć kilka dodatkowych trafień. Na mnie osobiście nie robiły wrażenia scenerie z SC i tutaj jest podobnie. Są w porządku - owszem, ale nic nad czym chciałbym się zachwycać.
Postacie podzielone są według standardowego klucza mordobić. Są szybkie z małym zasięgiem (Taki, Talim, Sophitia, Cassandra, Maxi, Voldo, Heihachi), takie ze średnim i średnie (Mitsurugi, Yoshimitsu, Yunsung, Raphael), a na końcu te z dużym zasięgiem, ale wolniejsze (Astaroth, Nightmare, Seung Mina, Kilik).
Jedną z ciekawszych i zarazem trudniejszych postaci w grze jest Ivy - dziewczyna władająca albo mieczykiem o krótkim zasięgu, albo - po jego rozwinięciu - batem o zasięgu bardzo dużym.
Opanowanie sterowania tą postacią to fajna sprawa - tym bardziej, że zwykle gracze omijają ją przesiadając się na wszechstronnego Mitsurugiego lub efekciarskiego Maxiego, który tak naprawdę sam się prowadzi łącząc wszystkie ciosy w spektakularne, trwające całą rundę combo.
Soul Calibur 2 sprawia wrażenie gry nieco szybszej niż Dreamcastowa wersja. Jest też od niej ładniejszy, choć na przykładzie wersji na PlayStation 2 widać jak wiele pracy weszło w konwersję z automatu na konsolę Segi (Soul Calibur najpierw pokazał się na automatach i konwersja na konsolę domową zdeklasowała arcade'owego S.C.'ka). Ale mamy tu do czynienia z wersją NTSC, więc nie ma co przywiązywać się do takiej animacji.
Grafika jest bardzo ładna, ale nie chciałbym mówić - śliczna. Z ogromną dbałością o szczegóły przygotowane zostały stroje wszystkich walczących. Tu jednak po raz kolejny powraca motyw z dwójki - dwa pierwsze stroje Astarotha są wzięte z SC, natomiast trzeci... Może tak - Astaroth nie powinien mieć większych problemów z przyklejaniem się do szyb w swojej nowej czapeczce. Jak zwykle ciekawe są stroje niewidomego porąbańca czyli Voldo - jeden jest wyraźnie inspirowany twórczością Gigera, a drugi też byłby niezły, gdyby nie powywijane koronkowe mankiety.
Wersja Xboxowa jest najczystsza pod względem graficznym, ale nie odsadza na całą długość pozostałych dwóch. GameCube plasuje się na drugim miejscu, a PS2 na trzecim. Jednak wszystkie wersje są i tak bardzo do siebie zbliżone. Pod względem dźwiękowym różnic większych nie odnotowałem. Problemem może być dla niektórych sterowanie - mi w sumie najbardziej podszedł pad od peesdwójki, ale zarówno do Xboxowego, jak i GameCube'owego można się przyzwyczaić. Akurat z Xboxem nie powinni mieć większych problemów osoby, które grały na DeCeku - jest do niego najbardziej zbliżony. Oczywiście pozostaje problem nomenklatury - w liście ciosów znajdującej się w grze Namco pozostawiło oznaczenia z Arcade'a i niektórych może zmylić wypisanie literek A i B, które nie odpowiadają tym z dżojpada Nintendo i Microsoftu. Sony i tak wykorzystuje swoje znaczki geometryczne, więc problemu nie ma.
Podsumowując - Soul Calibur II to mordobicie bardzo dobre i solidne, które z pewnością rozświeci mrok bezbijatykowy na GameCube'ie, wesprze samotnego DOA3 na Xboksie i stanie w szranki z VF'em i Tekkenem na PS2. Sądzę jednak, że nawet w tym ostatnim wypadku jest to wybór wskazany - ta gra wciąż jest śliczna i bardzo wciąga. Na wyjaśnienie o co tak naprawdę chodzi, kto tym razem zdobędzie miecz i tak dalej będziecie jednak musieli zaczekać do recenzji wersji anglojęzycznej. **[Banan]**

Sphinx

PS2, GCN Ładne!

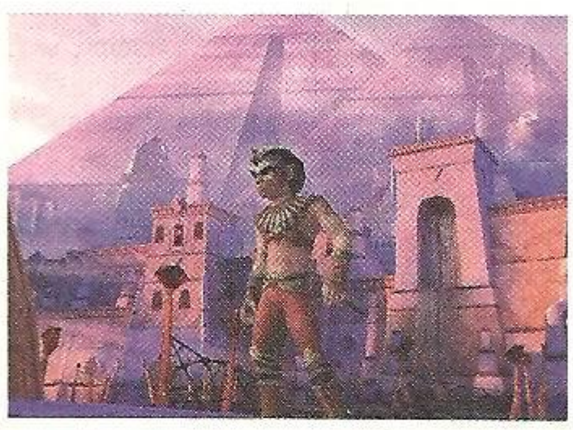
Najpewniej nie spotkamy tu tej, wywodzącej się z greckiej mitologii istoty będącej skrzyżowaniem lwa, orła i kobiety. Zapewne nie usłyszymy też z jej ust żadnej zagadki. Być może jednak znajdą się tu jakieś egipskie wersje tego stwora (lew z ludzka głową), bo akcja nowej gry THQ będzie miała miejsce właśnie w kraju faraonów i skarabeuszy. A Sphinx to imię głównego bohatera tej gry, szykowanej przez Eurocom - firmę, która odpowiedzialna jest między innymi za James Bond 007: NightFire i Harry Potter and the Chamber of Secrets. Całkiem niezła rekomendacja do tworzenia platformówko-przygodówki, ale ambicję producenta i wydawcy (THQ) są większe. W założeniach twórców Sphinx ma przebić takie tytuły jak Jak & Daxter, a nawet (o zgrozo!) Legend of Zelda.

Na razie ciężko mówić o szansach, bo niewiele jeszcze wiadomo, ale kilka przesłanek jest. Przede wszystkim klimat – Egipt zawsze fascynował swą bogatą kulturą i mitologią, w której aż roi się od fantastycznych stworzeń, które z łatwością można wprowadzić do gry. Sphinx też wygląda całkiem nieźle, humanoidalna postać naszego półboga

Mamy nadzieję, że w grze znajdzie się sporo monstrów z egipskiej mitologii. A może kilka z amerykańskiej - na przykład Król Skorpion.

(tak, Sphinx jest półbogiem!) prezentuje się poważnie i nie ulega wątpliwości, że jak trzeba to potrafi przywalić. A będzie miał czym (miecz, czary, skarabeusze – choć nie mamy pojęcia jak te ostatnie będą wykorzystywane – może tak jak w „Mumii"?). A jak padło słowo „mumia" to od razu trzeba dodać, że pomocnikiem Sphinxa będzie zabandażowane truchło.

Zadaniem bohatera będzie pokonanie samego boga zła – Seta. Niełatwe to zadanie, bo Set ma pod swoją komendą całe zastępy rozmaitych potworów, a i kilku twardzieli-bossów się znajdzie. W Sphinxie nie zabraknie mini-gierek, zdobywania nowych umiejętności i interakcji z postaciami, i nie, podobno nie będzie to tylko rozwalanie im łbów.



Nasz bohater zwiedzi pięć olbrzymich światów, z których każdy będzie miał inny charakter i wystrój, ale na razie widzieliśmy tylko poziom egipski i trzeba przyznać, że prezentuje się konkretnie. Mamy nadzieję, że pomysły na kolejne poziomy zostaną zaczerpnięte wprost z egipskiej mitologii.

Sphinx zapowiada się na kolejną przygodówko-platformówkę dla starszych graczy. Najwyraźniej developerzy doszli do wniosku, że miłe futrzane zwierzaczki już się przejadły, dzięki czemu gry z tego gatunku co raz częściej kierowane są do starszych graczy. Oby tylko nie zapomniano przy tym o najmłodszych – nowe pokolenia muszą się przecież na czymś wychować.

Sphinx ukaże się na GameCube i PlayStation 2 jesienią tego roku. Oczekujcie kolejnych informacji.

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl
CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2003
PlayStation od 249 PLN gry od 29,-
PlayStation 2 od 749 PLN gry od 59,-
XBOX od 799 PLN gry od 99,-
Dreamcast od 279 PLN gry od 39,-
NINTENDO GAMECUBE od 549 PLN gry od 99,-
GAME BOY od 209 PLN gry od 79,-
od 449 PLN
• SPRZEDAŻ KONSOL UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY
Zamów grę PRZED PREMIERĄ otrzymasz 5% RABATU
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
e-mail: robson@robson.pl

Jedi Knight III Jedi Academy

Xbox Jedi Strikes Back

Prawdopodobnie jeszcze w tym roku posiadacze Xboxa będą mogli zagrać w kolejną część świetnego Jedi Outcast. Activision zleciło prace nad Jedi Knight III: Jedi Academy firmie Raven Software, czyli producentowi wszystkich poprzednich części tej serii. To dobrze, bardzo dobrze – Jedi Outcast zarządził, a kontynuacja może być nawet lepsza. Wprawdzie na razie wiadomo niewiele, ale to co zostało ujawnione zapowiada małą rewolucję w serii. Dotychczas wcielaliśmy się w Kyle'a Katarna, rycerza Jedi i ucznia Luke'a Skywalkera. Przeżywanie jego przygód było ciekawym doświadczeniem, ale nie każdy chciał się identyfikować z wyglądem a la Obi-wan w „Ataku klonów". Tym razem będzie inaczej – każdy gracz będzie mógł zindywidualizować wygląd swojego rycerza i jeżeli jego życzeniem będzie wyglądać jak Darth Maul, to nic nie stanie mu na przeszkodzie. No, może tylko to, że niektóre miecze świetlne są na początku zabawy ukryte (na przykład słynny podwójny miecz Dartha Maula). Jak z łatwością zauważycie na screenach „Atak klonów" wywarł duży wpływ na najnowszą część serii Jedi Knight, a możliwość dobrania koloru miecza świetlnego i jego wyglądu (jest nawet możliwość walki dwoma mieczami jednocześnie!), a także decydowanie o fizys naszej postaci jest bardzo miłą innowacją. Szczególnie dla kogoś kto ma ochotę wyglądać jak Twi'lek i walczyć różowym mieczem... Bueerk.

Przygodę z Jedi Academy rozpoczniemy w Akademii Jedi (cóż, tytuł zobowiązuje) na Yawin 4, początkowe misje będą treningiem w posługiwaniu się mocą i zaznajomią

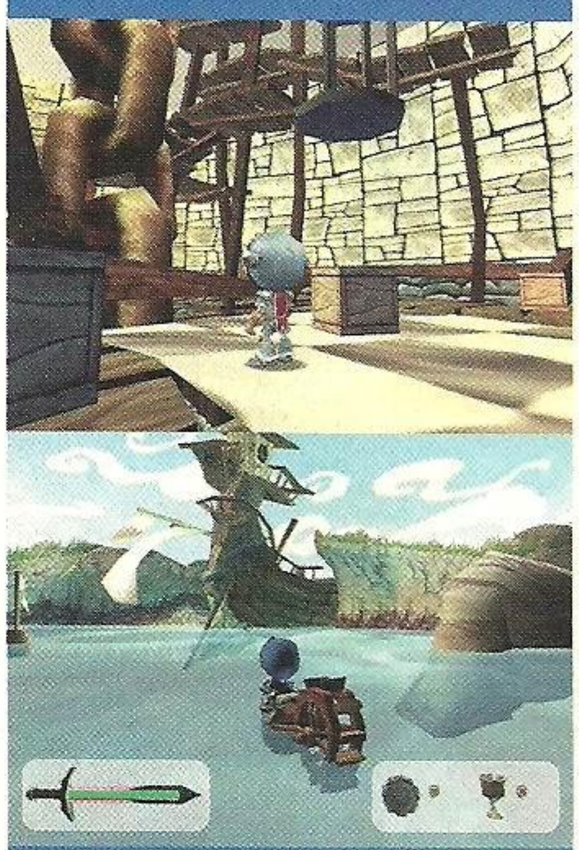
gracza z możliwościami rycerza Jedi i sterowaniem. Dopiero potem fabuła nabierze tempa, ale póki co szczegóły „Ciemna strona mroczy". Oczywiście bohaterski Jedi będzie mógł czasami wyłączyć swój miecz i postrzelać sobie z rozmaitych blasterów.

Według autorów gra nie będzie zbyt liniowa – pomiędzy poziomami będzie można poruszać się dość swobodnie, a wyznaczone cele osiągnąć w dowolnej kolejności. Oczywiście Jedi Academy ma być znacznie większe i dłuższe niż poprzednia część, ale to żadna nowość w przypadku zapowiedzi sequela.

Jedi Knight III zapowiedziane jest na „gdzieś w 2003" ale i tak zapewne nie ukaże się przed gwiazdką. Mamy nadzieję, że ta część będzie nawet lepsza niż Jedi Outcast - niech moc będzie z Raven Software! ■

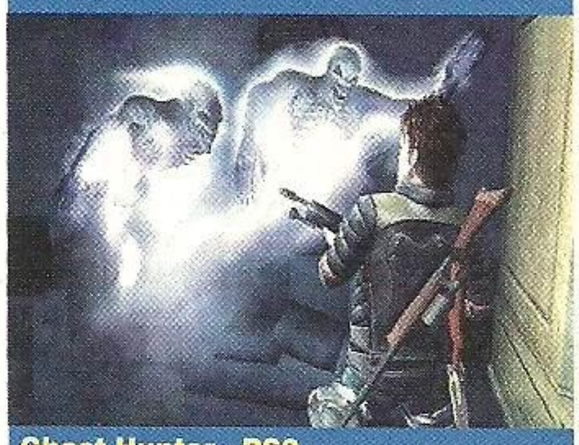
Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty



Knights - PS2/XBOX

Lost Toys pracują nad tą platformówką już dwa lata i choć nie podają żadnych informacji, co jakiś czas rzucają kilka nowych shotów. Niebrzydkie.



Ghost Hunter - PS2

Nowa gra autorów Primala. Niebawem spodziewamy się konkretnych informacji.

Choplifter Crisis Shield

PS2 Nie zabijaj ludzi - ratuj ich!

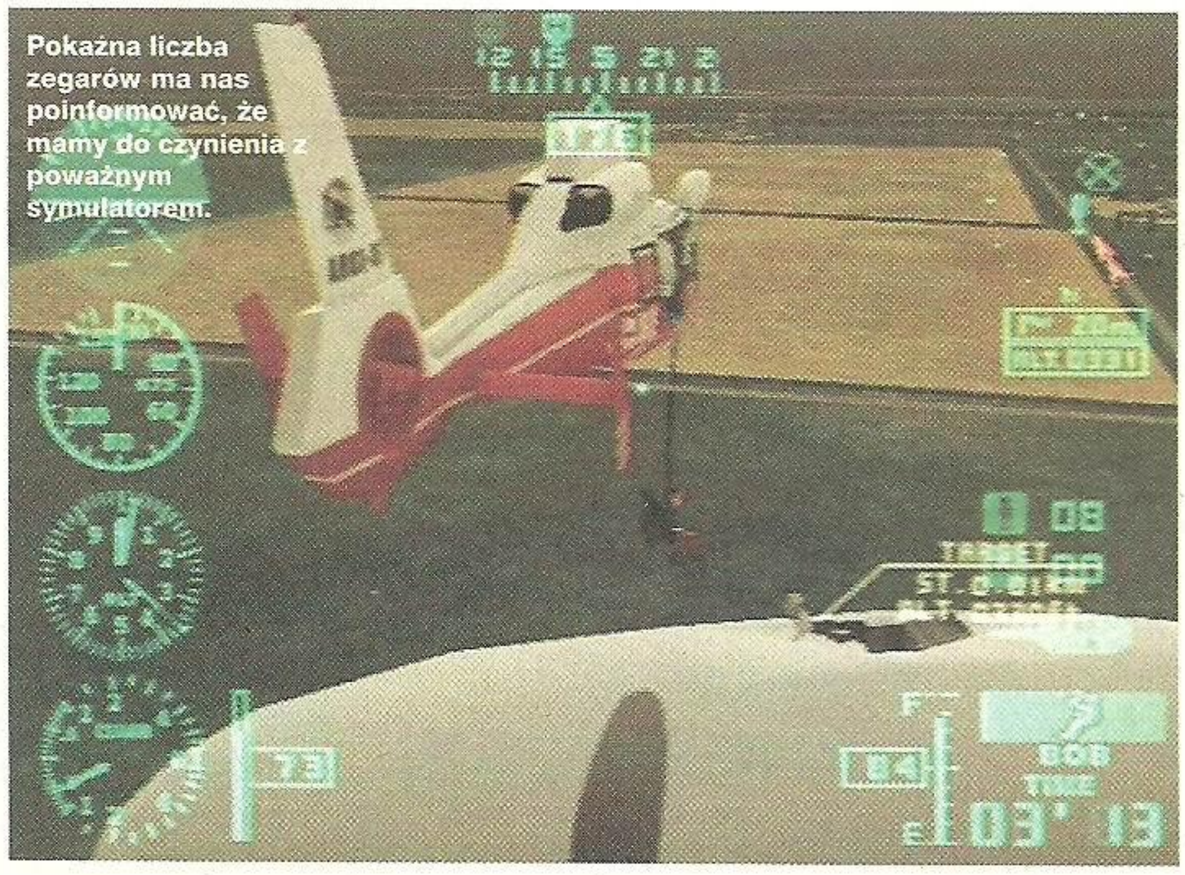
Xicat Interactive szykuje remake stareńkiej gry z automatów na PlayStation 2. O ile poprzednia odsłona była bardziej nastawiona na strzelanie, a ratowanie ludzi odbywało się niejako przy okazji, tak w tej strzelania będzie znacznie mniej – no chyba, że zaliczyć do tej kategorii gaszenie pożarów za pomocą armatki wodnej. Wydawca zapowiada, że od gracza wymagane będą umiejętności pilotażu helikoptera (podobno sterowanie ma być tak realistyczne jak to tylko możliwe, ale coś im nie bardzo wierzymy...) i zdolność do działania pod presją upływającego czasu.

Mówi się o dziesięciu misjach i trzeba przyznać, że zapowiadają się one ciekawie. Ludzkie życie uratujemy walcząc z żywiołami - będzie ogromna powódź, erupcja wulkanu, pożar hotelu czy nadciągająca trąba powietrzna. Zdarzą się też inne wypadki - tonący statek, katastrofa samolotu w górach, a także wyciąganie ludzi z pędzącego autobusu, w którym terroryści umieścili bombę (od razu na myśl przychodzi „Speed"). Brzmi całkiem nieźle, ciekawe jak wyjdzie w praniu?

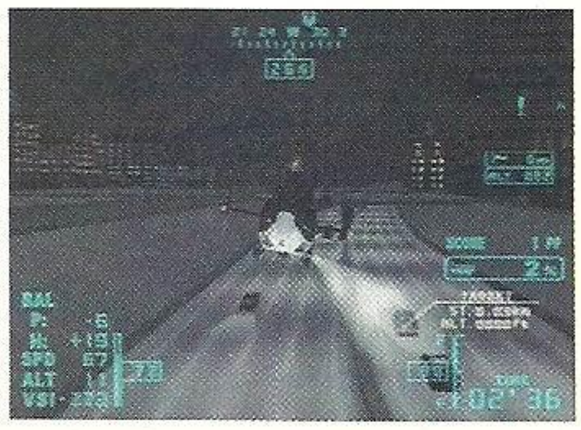
Zasiądziemy za sterami ośmiu, wzorowanych na prawdziwych maszynach, śmigłowców. Będą to helikoptery zarówno wojskowe jak i cywilne, a w każdym ma

być inny kokpit z ruchomymi wskaźnikami i innymi elementami wyposażenia kabiny pilota. Aby nie ułatwiać nam zbytnio życia programiści dodadzą zmienne warunki pogodowe - porywisty wiatr potrafi uprzykrzyć pracę nawet najlepszego pilota, a znikoma widoczność też nie jest mile widziana.

Choplifter prezentuje się poprawnie, maszyny są ładne, okolica też niebrzydka, a widoczność całkiem spora. Jednak z wydaniem opinii o wysiłkach programistów musimy wstrzymać się przynajmniej do czerwca – właśnie wtedy Choplifter: Crisis Shield powinien zagościć na europejskich półkach sklepowych. O dacie premiery za oceanem nic na razie nie słychać i nie wiadomo nawet czy w ogóle nastąpi. ■



Pokaźna liczba zegarów ma nas poinformować, że mamy do czynienia z poważnym symulatorem.



Black 9

PS2 Dark future

Majesco Inc., wydawca między innym BloodRayne tym razem proponuje nam zabawę o nieco innym charakterze. Zamiast krwawej, gotyckiej rzeźni na hitlerowcach zanurzymy się w cyberpunkowe klimaty. Developerem Black 9 jest zupełnie dotychczas nieznana na rynku konsolowym firma Taldren – twórca serii strategicznych gier na PC: Star Trek: Starfleet Command. Ciekawe jak im pójdzie zrobienie gry TPP? Dowiemy się nieprędko, bo dopiero jesienią lub zimą, ale już teraz możemy Wam podać kilka ciekawych informacji.

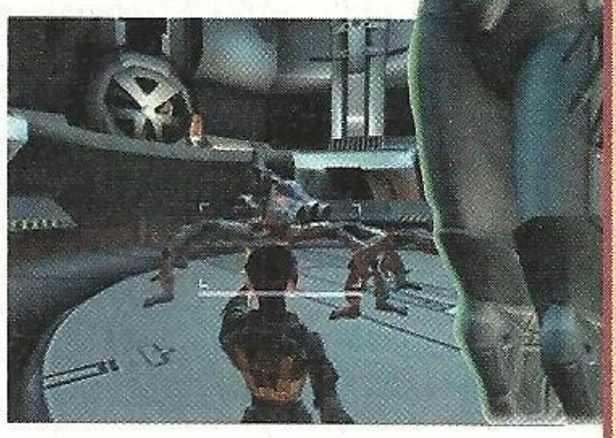
Scenariusz Black 9 rzuca nas w niezbyt odległa przyszłość – rok 2080. Przy okazji wyjaśnimy Wam zagadkę tytułu. Dziewiątka oznacza liczbę potężnych i oczywiście tajnych organizacji walczących między sobą o władzę nad światem. Cała dziewiątka znana jest pod nazwą Illuminati czyli Oświeconych. Oto ich lista: **Genesis** – pracują nad stworzeniem potężnej Sztucznej Inteligencji, która będzie mogła sama się rozwijać. **Ie Societi de Luminiere** – dążą do opanowania wszystkich rodzajów mediów, są potęgą w Internecie. **Glimmer A.G.** – handlarze bronią, interesy stawiają ponad polityką, zgodnie z zasadą „kto płaci, ten dostaje". **The Tea-Drinking Society** – jedna z najpotężniejszych i najstarszych organizacji. Poszukują nieśmiertelności, ale nie dla ludzkości tylko dla wybranych. Kontrolują wiele dalekowschodnich Triad. **Zubrin** – planują ekspansję w kosmos. Budują potężną broń i specjalizują się w robotyce. Swoje plany przeforsują nawet za pomocą siły. **My Private Money DGP** – protegowani Zubrin, najmłodsza i najsłabsza z organizacji. Uważają, że korzyści z pracy powinni wyciągać tylko pracujący. Inaczej mówiąc – to, co wypracowałeś powinno należeć tylko do ciebie. Z tego powodu wielu członków tej organizacji wylądowało w więzieniach za defraudacje i oszustwa podatkowe. Obecnie usunięci z Ziemi. **EarthNOW!** – proekologiczna organizacja wywodząca swe korzenie od celtyckich

Na pierwszy rzut oka przypomina to bardzo... Starcraft Ghost! Ale autorzy Black 9 zapowiadają bardzo rozbudowaną, a nawet cyberpunkową pozycję.

zgromadzeń druidów. Zajmują się eko-terroryzmem i zwalczają wielkie korporacje. **The New World Order** – wywodząca się od rycerzy zakonu Templariuszy potężna i bogata organizacja militarna. Najemnicy z NWO walczą w szeregach wielu innych organizacji. **The Black Dragons** – klasyczna organizacja przestępcza, na Dalekim Wschodzie rywalizują z The Tea-Drinking Society, ale ich cel jest tylko jeden – kontrolować przestępczość na całym świecie, a nawet całym wszechświecie.

Black 9 przywodzi nieco na myśl System Shock. Jest tu rozwijanie postaci, są współczynniki i selekcja. Można wybrać faceta, który problemy rozwiązywać będzie pięścią, lub zręczną panienkę preferującą bardziej subtelne formy pokonywania przeciwności. Jest jeszcze jedna klasa – coś w rodzaju maga z klasycznych erpegów fantasy. Choć w przypadku Black 9 więcej będzie miał wspólnego z wyrafinowaną nanotechnologią, z tym, że pewnego rodzaju magii także nie zabraknie. Ale smoków i elfów z całą pewnością nie będzie.

Postacie mają być tak wyważone, aby granie mięśniakiem nie było łatwiejsze niż mózgowcem – to się chwali. Mamy też



nadzieję, że ich ścieżki będą się na tyle różniły, że warto będzie przejść grę każdą z klas. Wybrany przez nas bohater będzie specem od zadań trudnych i niemożliwych w wybranej przez siebie organizacji i z czasem zostanie uwikłany w konflikt pomiędzy całą „Czarną Dziewiątką". Spory nacisk zostanie położony na akcję, będzie dużo broni i gadżetów oraz, co za tym idzie – mnóstwo strzelania, szczególnie wtedy, gdy wybierzemy drogę siłową. Nie powinno też zabraknąć czegoś dla szarych komórek. Jeżeli liczyliście na klimat świata przywodzący na myśl „Blade Runnera" to się zawiedziecie. Black 9 prezentuje świat czystszy, bardziej sterylny. Przejawia się to w wystroju wnętrz – stalowa szarość zdecydowanie dominuje. Nie wygląda to źle, ale wydaje się, że programistom brakuje trochę konceptu. Choć możliwe, że nie wszystkie lokacje będą tak monotonne – Black 9 nie jest nawet w połowie ukończone, a do planowanej daty wydania zostało ponad pół roku. Na razie Black 9 zapowiada się interesująco głównie ze względu na fabułę, ale mamy nadzieję, że reszta okaże się równie smakowita. Dużo może się jeszcze zmienić. ■

Newsflash

■ Majesco zapowiedziało nową pozycję pod tytułem Drake. Jest to cel-shade'owane tpp, które zostało określone mianem „John Woo spotyka animowanego Batmana". Gra rozpoczyna się po tym, jak klan 99 Smoków został zdziesiątkowany, a tytułowy bohater zostaje wskrzeszony z misją odnalezienia artefaktu pozwalającego więzić dusze i ożywiać zmarłych. Drake ma być mieszanką szybkiej bijatyki i zręcznościówki, choć pod wieloma względami przypomina Soul Reavera. Bohater będzie mógł zdobyć spory arsenał począwszy od broni białej, przez pistolety, a skończywszy na armatach. Do tego dojdą jeszcze jego umiejętności jak np. zwolnienie czasu. Na uwagę zasługuje grafika będąca połączeniem dwóch technologii: cel-shadingu i przestrzennego mappingu. Ta mieszanka określona została mianem „rim-light shadingu" (***geez... - gsh***). Firma wypuściła krótki filmik, na którym faktycznie widać niezłą grę świateł. Drake został zapowiedziany na koniec roku.

■ Run Like Hell, przeciętny kosmiczny horror został skonwertowany z PS2 na Xboxa i właśnie ukazał się w USA. Podobnie jak Burnout 2 na GameCube.

■ Niezła licencja. Henry Rollins, wokalista Rollins Band (dorabiający jako aktor, choćby w „Johnny Menemonic") zagra na wokalu główną rolę w Mace Griffin: Bounty Hunter.

■ Mamy przykrą wiadomość dla wszystkich fanów serii Driver – Infogrames (pod szyldem Atari) ogłosiło właśnie, że data wydania gry została przesunięta z wakacji 2003 na... wiosnę 2004 czyli jakby nie patrzeć o ponad pół roku. Jak się dowiedzieliśmy Reflections poprosiło o więcej czasu na skończenie gry i uczynienie z niej godnego następcy poprzednich części. Podejrzewamy, że przyczyna może być trochę inna... GTA: Vice City i The Getaway. Nie wróży to jednak dobrze – Sony już dawno zapowiedziało rozszerzenie do The Getaway, a Rockstar też zapewne nie siedzi bezczynnie. Mamy nadzieję, że Driver 3 nie podzieli losu wielu innych gier, które wielokrotnie przekładane w ogóle się nie ukazały. A jeżeli już, to okazywało się, że wysiłki programistów na nic się zdały i wyszedł przeciętniak lub gniot. Driver nie zasłużył na taki los. Trzymamy kciuki i będziemy Was informować o dalszych losach tego tytułu.

■ Ciekawe wieści z USA. Hokejowa liga NHL oraz liga futbolu amerykańskiego NFL „najechały" na firmę Midway za ich niezłe skądinąd serie NHL Hitz i NFL Blitz. Zdaniem sportsmenów gry te są zbyt brutalne i wypaczają obraz sportu. Midway nie chcąc stracić licencji grzecznie kiwa głową i zabiera się za całkowite przerabianie obu serii.

■ Termin wydania Crimson Skies na Xboxa został opóźniony, ponieważ autorzy dorzucają obsługę Xbox Live!

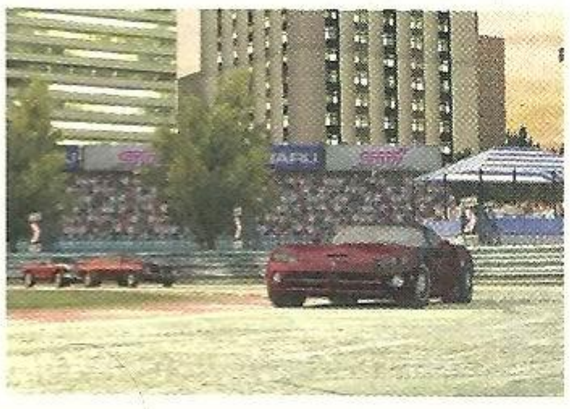
■ Konami zapowiedziało Apocalyptica! na Xboxa - wielką wojnę między złem i dobrem w trójwymiarowym świecie. Można będzie opowiedzieć się po stronie... Szatana. Łał.

SEGA GT Online

Xbox Sega ponownie atakuje sieć

Prędzej czy później to musiało nastąpić - Sega kontynuuje ofensywę na polu Xboxowym, starając się by większość gier współpracowała z Xbox Live! Nie inaczej jest w przypadku Sega GT Online, rozbudowanej w stosunku do SGT2003 zabawki. A rozbudowanej naturalnie o możliwość ścigania się w Internecie z pięcioma innymi graczami, co daje w sumie zawrotną liczbę sześciu samochodów jednocześnie na trasie. Chętnych do zanurzenia się w sieć z pewnością znajdzie się wielu, ale na początku czeka na nich zimny prysznic w postaci graczy wygrywających wszystkie wyścigi. A to dlatego, że zaliczyli oni wcześniej specjalne testy, wzięli udział w licznych turniejach i zdobyli choć część ze 160 dostępnych w grze pojazdów z ostatnich 50 lat motoryzacji. Te samochody mogą prowadzić właśnie w trybie Online.

Dobrze, że Sega nie zapomina o graczach nie podłączonych do Internetu. Ale czy Sega GT Online nie będzie tylko kopią SGT2003 z dołączoną obsługą sieci? ■



Final Fantasy X-2

PS2 Gangsta (nie)grał w Japończyka

FFX-2 zaczyna ostro. Od samego początku rzuca nas w środek akcji, by dopiero potem dać nieco odsapnąć. Nie wiem, czy „odsapnąć" to odpowiednie słowo, zważywszy na fakt, iż do naszej dyspozycji niemal od razu dostajemy latający statek, który zwykle w serii FF zdobywało się pod koniec gry.
Można, więc rzec, że nowe dzieło Square rzuca nas od razu na nieco głębszą wodę, niż miały to w zwyczaju czynić poprzedniczki. Ale może to tylko wrażenie? Wszak statystyki postaci jak zwykle czekają na rozwinięcie, masa bossów na pokonanie, a pomimo tego, iż od początku możemy udać się w wiele miejsc, większość z nich zaoferuje tylko zwiedzanie (oraz liczne mini gry i subquesty!). Właściwa rozgrywka i poznawanie scenariusza będzie możliwe tylko przez eksplorację ustalonych lokacji we właściwej kolejności. Ale i tak miło jest wrócić na „stare śmieci".

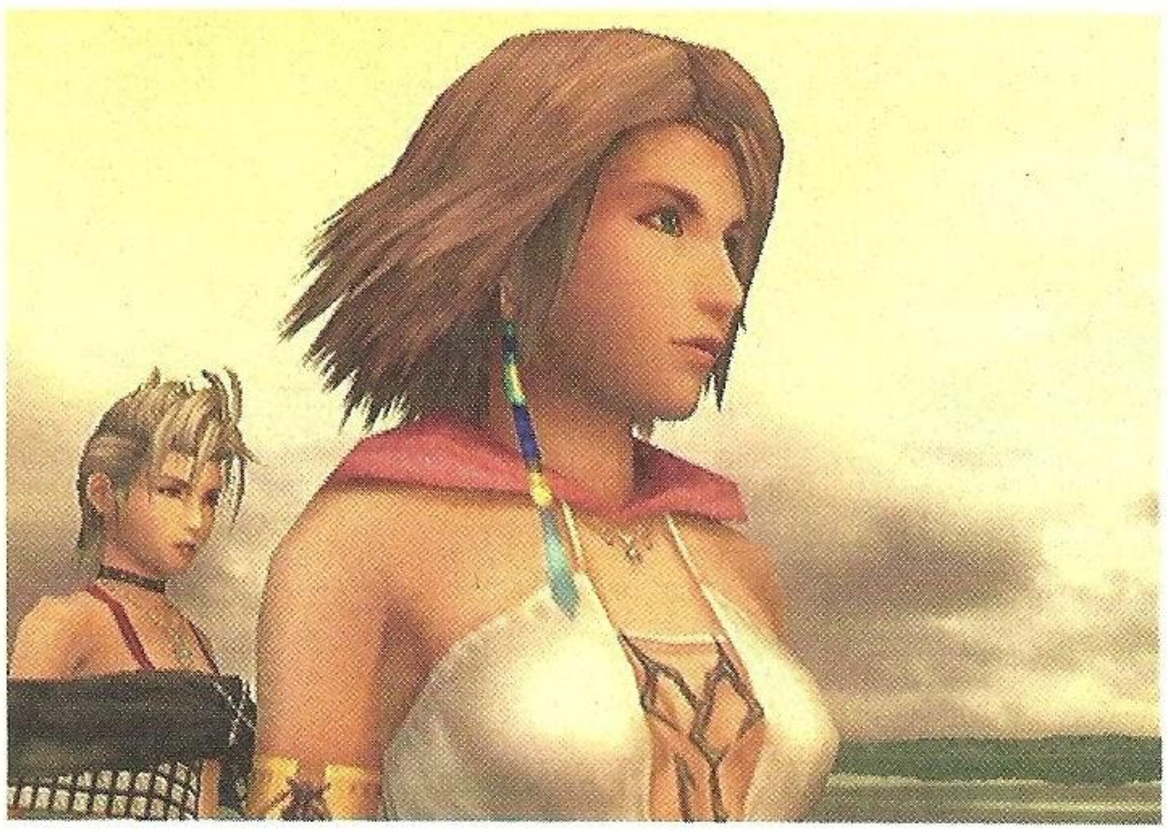
Home, sweet home...
To niesamowite, jakie wspaniałe uczucie daje ponowne odwiedzenie tych samych miejsc i osób. Ujrzenie rodzinnej wyspy, spotkanie z przyjaciółmi - Lulu i Wakką. Wreszcie - delektowanie się samym faktem obecności w świecie, który całkiem niedawno z takim trudem udało nam się uratować. Ten powrót jest tu chyba największą przyjemnością, jest to bowiem coś, o czym każdy fan Final Fantasy marzył od czasu ukończenia części siódmej. Jak na razie jednak legenda siódemki pozostała nietknięta – może to i lepiej? Przy produkcji sequela tytułu tej rangi co FFVII łatwo jest zbezcześcić świętość.

„Now, this is my story!"
Czy kontynuowanie tak znakomitej gry, jaką bez wątpienia jest FFX, nie będzie pewnym, niewybaczalnym odstępstwem od niepisanych reguł? Na razie ciężko to stwierdzić. Zarys historii zapewne znają już wszyscy zainteresowani – z obowiązku przypomnę, iż w sequelu „dziesiątki" rysują się przed nami realia świata Spira uratowanego przed Sinem dwa lata temu. Ci, którzy przetrwali konfrontację, powrócili do swych dawnych zajęć, a przywrócenie spokoju przyniosło wszystkim szczęście. Prawie wszystkim. Yuna nadal nie może zapomnieć o swoim ukochanym i spędzonych z nim szczęśliwych chwilach, które trwały przecież tak krótko... Nic więc dziwnego, że odnalezienie tajemniczej kuli z zapisem nieznanych wydarzeń budzi w niej nadzieję i przemożną chęć odszukania Tidusa. Wyrusza przeto z dwoma towarzyszkami w podróż po świecie, by z najgłębszych nawet czeluści Spiry wydobyć kolejne kule mogące naprowadzić ją na jakiś ślad. Aby było ciekawiej do akcji włączają się Sphere Hunters, również szukający rzeczonych kul. Kolejne kluczowe postacie pojawiają się jak grzyby po deszczu, zapowiadając nieco zagmatwaną intrygę.
Najbardziej obawiam się, że gra straci nutkę romantyzmu, a nabierze klimatu brazylijskiej telenoweli. Tego jednak nie mogę jeszcze stwierdzić ze względu na barierę językową...

Oryginalność
...a właściwie odmienność od całej serii, to drugie imię FFX-2. Najbardziej rzuca się w oczy podział gry na swego rodzaju misje, przez co traci ona nieco filmowego klimatu i łamie obowiązujący do tej pory schemat ciągłości przygody. Mimo to jednak, gra zachowuje spójność potrzebną do opowiedzenia całej nowej historii.
W tym momencie dotykam chyba najwrażliwszego miejsca tej serii. Liniowość. Mnie bardzo odpowiadała; każda gra z serii była rodzajem dokładnie wyreżyserowanego filmu - przesłanie twórców było tylko jedno i jedno zakończenie czekało na nas na końcu, zgodnie z ich zamysłem. Tym razem

Deja Vu?

Kiedy patrzę na te wszystkie miejsca, aż trudno uwierzyć, że to inna gra. Gdybym rok temu zobaczył te screeny, pomyślałbym zapewne, że to stara dobra FFX po użyciu jakiegoś cheatu, który zmienił Tidusa w Yunę. A jednak pozory mylą! Muszę przyznać, że ponowne odwiedzenie tych wszystkich miejsc wywołuje nie tylko radość, ale i chwile sentymentalnej zadumy nad tym, co udało nam się ocalić. ■



Podróże

Po świecie podróżujemy nie tylko wybierając z menu statku kolejne opcje. Kiedy już znajdziemy się na ziemi, możemy równie dobrze kontynuować wędrówkę drogą lądową – oczywiście tylko w przypadku sąsiadujących i połączonych ze sobą lokacji. W razie konieczności, każdy Save Point pełni jednocześnie funkcję teleportu, który w dowolnej chwili przeniesie bohaterki na statek. Muszę przyznać, iż jest to znaczące ułatwienie i aż czasem boli na samą myśl, jak musieliśmy się trudzić w innych Finalach, aby na początku gry gdziekolwiek dotrzeć. Tak, FFX-2 jest inna niż wszystkie. ■

zobaczymy WIELE zakończeń! To, do którego dotrzemy, zależeć będzie od naszych poczynań podczas gry - kolejność wykonywania misji, dodatkowe zadania, alternatywne ścieżki. Wiem, że już za późno na żale i ewentualne zmiany w grze, ale jeśli mógłbym mieć postulat do twórców FFX-2, to chciałbym, aby te wszystkie zakończenia były różnymi wariacjami jednego. Ukazujące wydarzenia w innym świetle, z innej perspektywy, nieco rozszerzając, dopowiadając, ale – geez! - niech stoi przed nami jedna rzeczywistość!

Od razu też napiszę, aby nie było niedomówień: nie będę wyrządzał sobie krzywdy i rozpruwał japońskiej wersji na drobne kawałeczki. Nie mam zamiaru nawet jej kończyć. Po prostu NIE MÓGŁBYM tak koszmarnie popsuć sobie zabawy. Jeśli nie wiecie, o czym mówię, obejrzyjcie sobie nawet najlepszy film z wyłączonym dźwiękiem - to doświadczenie porównywalne do grania w FFX-2 JAP przez osobę, która umie po japońsku policzyć do pięciu i krzyknąć "Yatta!".
Z hardcore'owym graniem wstrzymam się do czasu premiery anglojęzycznej wersji. Wiem, ktoś zaraz zakrzyknie, że w Sieci krążą już liczne tłumaczenia nie tylko poszczególnych menusów, ale także scenariusza i dialogów. Nie uśmiecha mi się jednak ślęczenie nad grą z toną tłumaczeń i skryptów - gra ma być przyjemnością, a skoro wiem, że jeszcze przed Gwiazdką w moje ręce niechybnie trafi zrozumiała wersja, chciałbym spojrzeć na nią świeżym, obiektywnym wzrokiem.

Po ukończeniu gry po raz pierwszy, otwierają się przed graczem zupełnie nowe możliwości niż dotychczas miało to miejsce w FF. To już nie tylko możliwość przetłumaczenia napisów w języku Al-Bhed przy użyciu zdobytego przy poprzednim podejściu słownika. Tym razem autorzy znacząco zmienili podejście w związku z nieliniowością rozgrywki. Po rozpoczęciu gry po raz wtóry, gracz będzie miał na wyposażeniu cały swój ekwipunek, który zebrał podczas „pierwszej" wędrówki. Pozwoli to na podążenie nieznanymi dotychczas ścieżkami bez konieczności ponownego, mozolnego pracowania nad rozwojem postaci oraz odpowiednim ich wyposażeniem.

Square, nie przeginaj!
Jeżeli drugie imię FFX-2 to odmienność, to na trzecie mógłbym - z bólem - dać jej „komercja". Żadna gra z tej serii nie była do tej pory aż tak nastawiona na masowego odbiorcę. Autorom widać nie wystarczyło, iż jest sequelem najlepszej gry na świecie - musieli zrobić wszystko, aby ich najnowszy Final nie miał najmniejszych szans na porażkę. Poczynając od teledysku z bohaterkami gry emitowanego od dłuższego czasu w japońskich stacjach muzycznych, ogromnego rozgłosu towarzyszącego jej wydaniu oraz najbardziej podstępnego chwytu marketingowego, którego obecność w nowym FF nie wydaje się nam już niczym szczególnym. Wręcz przeciwnie - jest akceptowana i niemal oczywista! Co się najlepiej sprzedaje? Co jest najlepszą reklamą? Co odwołuje się do podświadomości i najniższych instynktów? Seks.
Aby było mniej wulgarnie, w FFX-2 mamy tylko jego namiastkę w postaci seksapilu naszych heroin. Ich prężne ciałka w kostiumach, których nie powstydziłby się zapewne żaden fetyszysta, przyciągały wzrok już od pierwszych zapowiedzi. Bo niby po co Yuna nosi ultrakrótkie spodenki, a Rikku namiastkę stroju kąpielowego? By było im wygodniej biegać? Jaasne! Gdyby tego było mało, do gorącego duetu dołącza trzecia dama - Paine - swoim skórzanym uniformem z paskami trafiając w gusta wszystkich zakochanych w Lulu czy Edei (greetz Banan!).

Niestety, granica między efektownością a efekciarstwem jest bardzo cienka i łatwo ja przekroczyć. Przeciwnicy FF zawsze wytykali to serii; teraz dodatkowo – właśnie dzięki naszym pannom, można powiedzieć, iż Squaresoft niebezpiecznie balansuje na krawędzi. Jak już gdzieś napisałem, estetyka zajmuje w naszym świecie miejsce etyki, a więc w prostych słowach: powoli zmierzamy do tego, że przestajemy się zastanawiać, dlaczego na ekranie widzimy te wszystkie wodotryski – ważne by ładnie wyglądały. Zastrzeżenie to dotyczy głównie walk, gdyż nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie mógł zarzucić nic lokacjom – jak zawsze wspaniałym, wykonanym z przepychem, ale i gustem. Prezentują tę samą klasę, którą mogliśmy podziwiać w FFX.

Spore zaskoczenie także budzą platformowe elementy, rzutujące z początku na image gry. Na szczęście szybko okazało się, że gra nie zostanie klonem Tomb Raidera, tak jak FFX nie stał się klasycznym TPP (jak niektórzy wnioskowali z pierwszych screenów). Kontrolowanie specjalnych ruchów Yuny sprowadza się do przytrzymania przycisku X w odpowiednim momencie (lub nawet przez cały czas!) – kiedy zbliża się do wzniesienia, przepaści,

rozpadliny czy innej przeszkody. Zabieg jest jedynie urozmaiceniem, mającym zabić monotonię biegania po lokacjach oraz (sic!) przyciągnąć nowe rzesze graczy.

Dressphere - WTF?!

Skoro zacząłem już wątek strojów, warto obwieścić kolejną nowinkę. Odpowiadając na okrzyki zniecierpliwionych od razu napiszę: TAK, będziemy mogli przebierać nasze laleczki do woli! Co najlepsze, nie będzie to służyć jedynie uradowaniu wiecznych chłopców, którzy w dzieciństwie woleli bawić się samochodami, a teraz wstydzą się trzymać w pokoju Barbie i zestaw ciuszków.
Właśnie na zmienianiu fatałaszków został oparty nowy system gry zastosowany w FFX-2. Dodam, że całkiem interesujący.
W dowolnym momencie podczas gry możemy przytrzymać klawisz L1, przywołujący dodatkowe menu, gdzie od początku da się widzieć rodzaj „drzewka" pozwalającego na zmianę zawodu każdej postaci. Nowe, przypisane rozmaitym profesjom pola do „drzewka" dodaje gracz. Zmiana odbywa się podczas gry, a takiemu „przekwalifikowaniu" towarzyszy jedna z efektownych (efekciarskich?) animacji, o których już wspomniałem. Z tej opcji możemy korzystać podczas walki dowolną ilość razy, a umiejętne i szybkie tasowanie zawodami jest bardzo przydatne przy planowaniu taktyki pojedynku. Pól na „drzewku" jest jednak ograniczona ilość, a wybór zawodów z czasem stanie się o wiele większy niż dostępna od początku wojowniczka, złodziejka czy piosenkarka. Wtedy też zacznie się kombinowanie i wybieranie najpotrzebniejszych umiejętności oferowanych przez daną profesję, czy też doskonalenie pań jedynie w wybranym kierunku.
Z innych, ważniejszych zmian wypada odnotować jeszcze kilka elementów, takich jak łączenie ciosów w łańcuchy (czyli kombosy!), zręcznościowe elementy (jak choćby jak najszybsze klepanie przycisku R1, determinujące szybkość strzałów Yuny) oraz – jak zdążyłem się zorientować – przerywania przeciwnikowi ataku.
Zniknęła chyba już bezpowrotnie świetna Sphere Grid. Tak naprawdę cały system gry opiera się teraz głównie na Dress Spheres (odpowiedzialnych za zawody), akcesoriach oferujących dodatkowe umiejętności oraz Result Plates służących do umieszczania w nich Dress Spheres. Taki jest zarys, choć ogólny obraz jest znacznie bardziej złożony. Na przykład – niektóre z Result Plates, prócz swojej normalnej funkcji, dają możliwość zdobycia dodatkowych umiejętności (na przykład rzucania danych czarów) poprzez odpowiednie manewrowanie po RP podczas zmiany profesji. Jak zwykle, to dopiero początek wszystkich niuansów gry – trudnych do wytłumaczenia na piśmie, ale niesamowicie intuicyjnie zaprojektowanych, co czyni poznanie ich banalnym.

Noriko Matsueda i Takahito Eguchi?!

Aspektem gry, który mogę już poddać częściowej ocenie - na tyle, ile udało mi się podczas wstępnych oględzin usłyszeć - jest muzyka. Ścieżka dźwiękowa stanowi niesłychanie ważny element tej gry. Przytoczony na wstępie cytat tylko dosyć powierzchownie dotyka tej kwestii. Już w części dziesiątej prócz spokojniejszych melodii i prawdziwych, monumentalnych i patetycznych „koncertów" mogliśmy usłyszeć nieco ostrzejszych brzmień. Utwór „Otherworld", towarzyszący pierwszej sekwencji FMV oraz końcowemu pojedynkowi w FFX, na dobre już chyba zapadł w pamięć graczy. I nic dziwnego – dobre rockowe kawałki zagrzewają do walki, jak mało które – w myśl przewodniego hasła tej zapowiedzi. Idąc dalej tym tropem, w FFX-2 znajdziemy znacznie większą ilość tego rodzaju muzyki – i to raczej w samej grze i podczas walk.
Cała sprawa z „umuzykalnieniem" gry, a raczej wzbogaceniem jej o nowe gatunki muzyczne, wiąże się bezpośrednio z jej komercyjnym charakterem. Na pierwszy rzut oka (ucha?) wydawałoby się, iż wszystkie naprawdę dobre motywy muzyczne odeszły w cień, ustępując miejsca zlepkowi dźwięków, które trafią do mas. Nic bardziej mylnego. Owszem, j-pop wdziera się do tej produkcji drzwiami i oknami, podobnie zresztą jak inne dyskotekowe motywy, nieco kontrastujące z rockowymi wstawkami. Ale kiedy zagłębić się w ten dźwiękowy miszmasz, można dostrzec prawdziwie pierwszoplanowe utwory. Dla mnie to właśnie te, które zostały odsunięte niejako na bok grają pierwsze skrzypce.
Dosłownie i w przenośni. Ktoś mógłby pomyśleć, że brak nazwiska Nobuo Uematsu w czołówce wpłynął fatalnie na tę stronę projektu. O naiwni - jak na razie, po kilkunastu godzinach grania, uważam soundtrack z FFX-2 za jeden z lepszych, a na pewno ciekawszych w odniesieniu do całej serii! Nowy motyw muzyczny towarzyszący walkom, znacznie mniej irytujący niż zwykle (choć po z górą stu godzinach gry pewnie uznam go za jeden z najdokuczliwszych), okraszony kropelką gitarowych brzmień, atakuje nasze uszy naprawdę niespodziewanie, a do tego trzyma klimat.

Nihil novi

W sferze wizualnej oczywiście nie uświadczycie żadnej niespodzianki. Niektórzy nawet mieli obawy, jak gra, której engine ma bądź, co bądź już prawie dwa lata, zdoła zaistnieć na rynku. Okazuje się, że Square po raz kolejny stanęło na wysokości zadania! Techniczne możliwości silnika gry poznaliśmy już w FFX, ale jak widać, drzemie w nim naprawdę ogromny potencjał. Tetsuya Nomura po raz kolejny oczarowuje designem postaci, a lokacje, walki i scenki z fachowo zrealizowaną mimiką twarzy są nadal doskonałe. Wszystko to sprawia, że ogólny rezultat bez problemu pozwala utrzymać się FFX-2 na pierwszym miejscu (ex equo ze swoją starszą siostrą) jeśli chodzi o stronę graficzną pośród innych tytułów.

Czy warto?

Niektórzy pewnie zastanawiają się, czy swoją przygodę ze światem Spira mogą zacząć od części drugiej. Hmmm... Teoretycznie, nie ma z tym problemu – gra nie tylko bez problemu uruchomi się bez płyty z FFX, ale w dodatku przy wejściu do każdej nowej lokacji, wprowadzi gracza (słowami Yuny) przypominając najważniejsze fakty z nią związane. Przy spotkaniach z bohaterami FFX także będziemy mogli odpowiedzieć na ich pytanie „Czy mnie pamiętasz?" przecząco, by uzyskać potrzebne informacje.
Czego by nie mówić, FFX-2 jest tylko dodatkiem, a właściwa siła tkwi w części pierwszej! Dlatego apeluję do wszystkich, którzy jeszcze w FFX nie grali: zanim wyciśniesz z najmłodszej córeczki Square wszystkie soki najpierw zajmij się jej starszą siostrą – masz czas do grudnia... ■

Śmiech na sali

W FFX-2 znajdziemy mnóstwo humorystycznych akcentów. Więcej niż w innych Finalach – dla mnie to niezbyt dobrze, gdyż i tak japoński humor i karykaturalne postacie zaczynają mi momentami wychodzić bokiem. Co gorsza, obecność komicznych elementów stwierdziłem jedynie na podstawie tego co widziałem, gdyż mam spore problemy z analizą japońskich dialogów... Na razie nie mogę się, więc wypowiedzieć, czy działają na plus, czy na minus. Z całą pewnością mogę napisać za to, iż każdy, kogo drażnił mały Mog wykrzykujący „Kupo!" oszaleje z wściekłości widząc niektóre sceny i postacie w FFX-2... Po głębszym zastanowieniu się, uważam, iż takie „wesołe" podejście do tematu było zamierzonym posunięciem Squaresoftu – bo przecież w przypadku produkcji tej rangi nic nie dzieje się przypadkiem.

Finally...

Z której strony by jednak nie spojrzeć, już na obecnym etapie gra jest bardzo interesującym produktem – nawet dla osoby nie znającej japońskiego! Całość jest bardzo miodna. Na tyle by zainteresować już nie tylko wielbicieli Final Fantasy, ale także znacznie szersze grono masowych odbiorców (i przez to niestety pojawiają się moje największe obawy, co do jej merytorycznej zawartości). Dodatkowo, wyznaczona na grudzień data premiery w Europie (w USA będzie to listopad), pozwala mieć nadzieję, że zrozumiała wersja wreszcie nada sens wszystkiemu, co musiałem przejść oglądając ten „niemy film".
Niemy, a już całkiem dobry i pozostawiający pozytywne odczucia. Szczerze liczę na to, że będę mógł się nimi podzielić w recenzji – Squaresoft ma szansę po raz kolejny pokazać lwi pazur, a my znów dostać do rąk grę kontynuującą w godziwy sposób ich najznamienitszą serię. **[Gangsta]**

Kawałek

Utwór promujący FFX-2, czyli „Real Emotion" (oraz drugi, „1000 Words") wykonała tym razem Koda Kumi. Czyżby Hikki (Utada Hikaru) miała chwilę przerwy? Wybaczcie sarkazm. Tak czy owak, nie chciałbym usłyszeć twórczości żadnej z pań w nadchodzącym Final Fantasy XII. Koniec z komercją! Chcę aby był czysto Finalowy!!! Ale jak wiadomo, nadzieja matką głupich. ■

SILENT HILL ARCHIVUM

Koszmar powraca.
Z okazji trzeciej wizyty w mieście brudu, smrodu i zgnilizny zapraszamy na cykl prelekcji, które wygłoszą docent doktor habilitowany Qoora oraz profesor nazdwyczajny Banan.
I... nie czytajcie po ciemku.

Recenzja Silent Hill 3 ... 26
Zło w służbie dobra 31
Silent Asylum 33

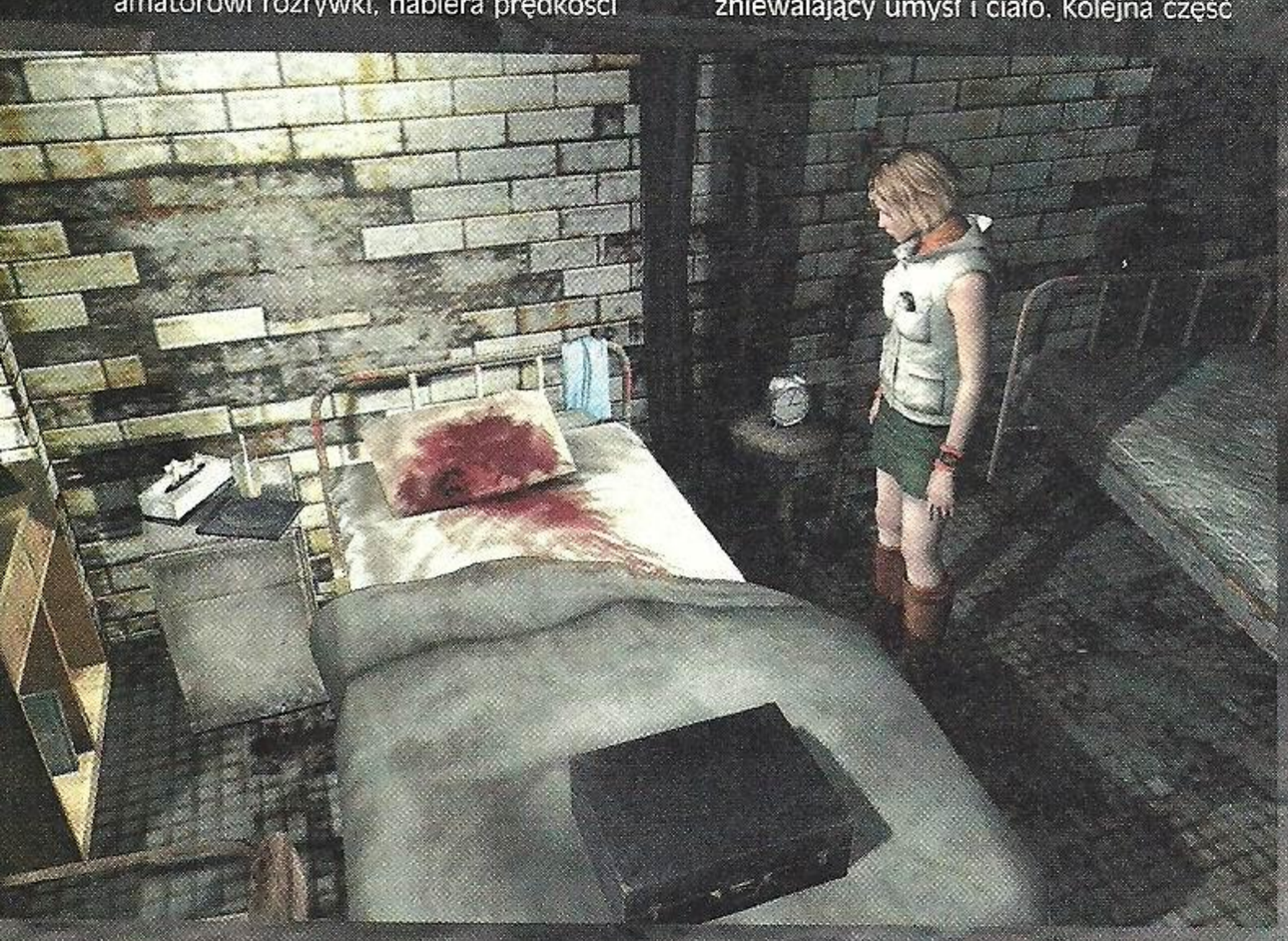
„...a On będzie „BOGIEM Z NIMI".
I otrze z ich oczu wszelką łzę,
A śmierci już nie będzie.
Ani żałoby, ani krzyku już nie będzie,
Bo pierwsze rzeczy przeminęły..."
Apokalipsa Św. Jana

Silent Hill 3

Siedzę przed ekranem telewizora i beznamiętnie wpatruję się w notatki leżące tuż obok, a mające posłużyć za bazę do recenzji SH3. Muzyka Akiry Yamaoki wypływająca z głośników stojących za moimi plecami nie pozwala skoncentrować się na jednej konkretnej myśli, która niczym kropla deszczu spływającego po szybie da się na moment wyróżnić spośród setek innych kropel tylko po to, aby po chwili znowu zlać się w jeden nieprzerwanie pędzący strumień.

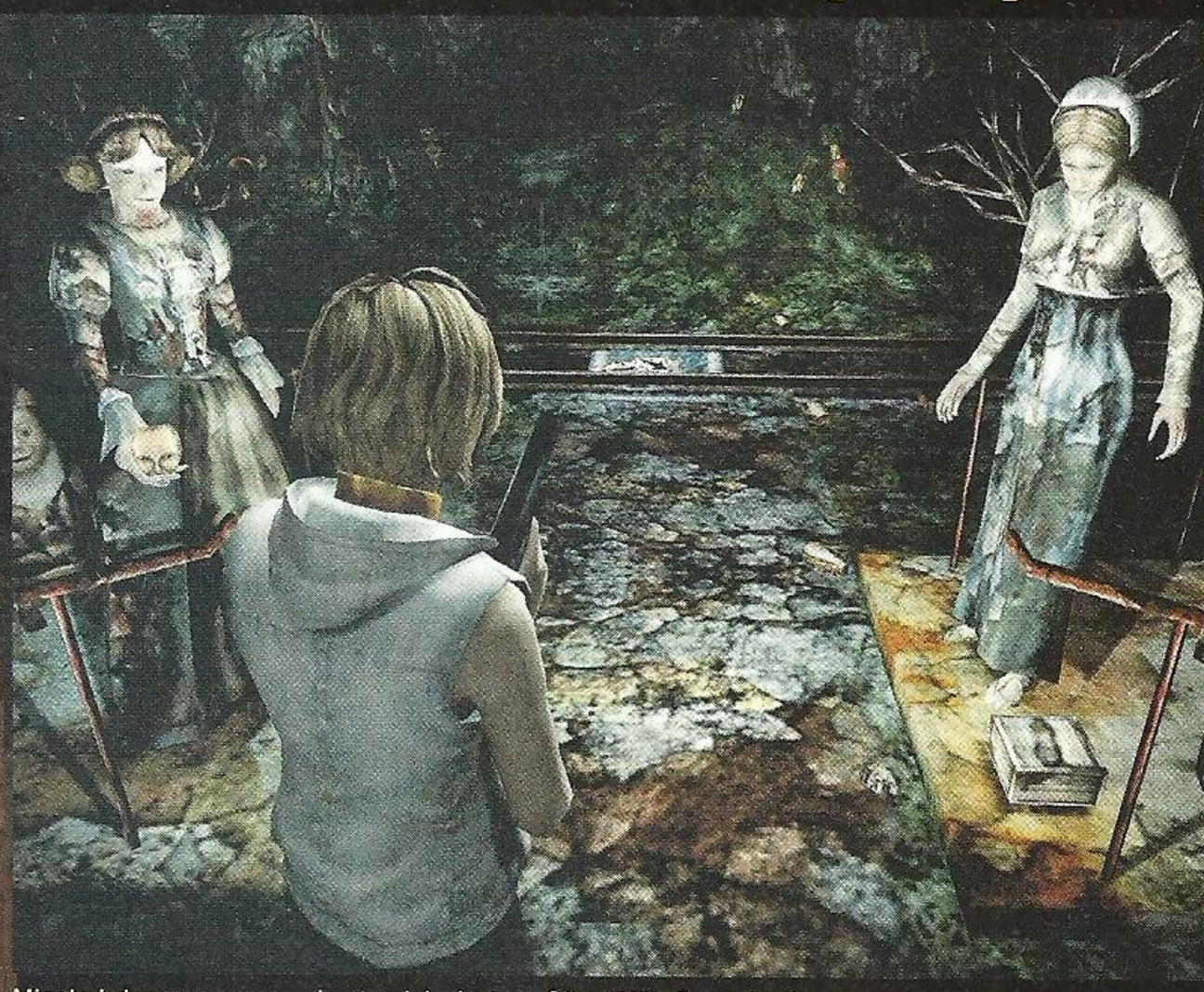
Właśnie po raz drugi ukończyłem SH3 i tak samo jak za pierwszym razem pojedyncze obrazy, dźwięki, słowa, czy wydarzenia wirują przed moimi oczami... Niczym jakaś piekielna karuzela w spowitym mgłą miasteczku, która zamiast zatrzymać się i dać odetchnąć spragnionemu odpoczynku amatorowi rozrywki, nabiera prędkości potęgując tym samym przerażenie bezsilnego pasażera. Czuję się właśnie jak taki pasażer - skończyłem już swoją przejażdżkę, chcę wysiąść, ale gdzieś w podświadomości doskonale wiem, że nie będzie to takie proste... I tym razem nie jest to już tylko „wewnętrzny niepokój", ale prawdziwy, paniczny strach zniewalający umysł i ciało. Kolejna część najwspanialszej serii stworzonej przez grupę opętanych wizjonerów właśnie wyłania się z nieprzeniknionej ciemności, gotowa ogarnąć swą piekielna mocą posiadaczy PlayStation 2.

Od premiery SH2 minął już ponad rok. Służą część tego czasu spędziłem na różnego rodzaju zachodnich forach i czatach, gdzie otoczony przez dziesiątki fanatyków z całego świata, mogłem się zatracić w rzeczywistości SH oraz z zapałem omawiać przeróżne teorie dotyczące tego, co tak naprawdę zostało przedstawione w SH2 i SH1. Uważam, iż czas ten nie został stracony, gdyż w żaden inny sposób nie mogłem tak dobrze przygotować się na nadejście trzeciej części koszmaru spłodzonego przez cyfrowych mistyków z Konami. I mimo, że niektóre informacje wypływające ze świątyni japońskich programistów mroziły krew w żyłach o wiele bardziej niż widok stojącego nieruchomo za zardzewiałymi kratami Kata z SH2, to ja nie okazałem się człowiekiem małej wiary. Niczym Hiob trwałem do samego końca, uznając słuszność i mądrość decyzji podejmowanych przez kapłanów odprawiających czarne msze nad ołtarzem SH3. Kiedy dowiedziałem się, iż w roli głównego bohatera nadchodzącego Silenta ma zostać obsadzona kobieta, mój umysł zaczęły trawić wątpliwości i obawy. Kiedy do fanów dotarły plotki o użyciu wokalu w ścieżce dźwiękowej poczułem, że prawdziwy SH odchodzi gdzieś w mglistą niepamięć ustępując miejsca konformistycznemu podejściu i wymogom kultury masowej. Kiedy w końcu dowiedziałem się, iż akcja gry ma zostać umiejscowiona w innym mieście niż legendarne już SH, moje serce przestało na chwilę bić, a na twarzy pojawiła się gorycz i rozpacz będąca wyrazem tego, co działo się wewnątrz mej umartwionej duszy. Jednak nie ugiąłem się i rozpraszając wszystkie chmury zbierające się powoli nad SH3 dałem wyraz mojego bezgranicznego zaufania i wiary, jaką pokładałem w ludziach odpowiedzialnych za ten projekt. Poza tym byłem pewien, że część z tych zapowiadanych zmian to jedynie podstępne podszepty aniołów chcących wyrwać mnie ze szponów szatańskiego miasteczka, a część to plotki rozsiewane przez niedowiarków i pseudoznawców bezprawnie mieniących się prorokami Prawdy. Teraz nadszedł czas



SILENT HILL 4?

Jeszcze trzecia część serii nie trafiła do sklepów, a na necie aż wrze od plotek dotyczących SH4. Przyczyną całego zamieszania jest aktorka - Donna Burke, która użyczyła swego głosu Angeli Orosco w SH2 i Claudi Wolf w SH3. W jednym z wywiadów udzielonych magazynowi PC Zone aktorka powiedziała, że właśnie skończyła sesję przesłuchań i już wkrótce przystąpi do nagrywania dialogów do SH4. Przedstawiciel Konami poproszony o zaprzeczenie lub potwierdzenie tych informacji nie okazał się zbyt rozmowny i jedyne co powiedział to sakramentalne: bez komentzarza. Jak mawia przysłowie, w każdej plotce jest ziarenko prawdy, więc weźmy oświadczenie pani Burke za dobrą monetę i rozkoszujmy się myślą o następnej, wspaniałej grze z serii być może już przygotowywanej już przez Konami. ■



Minęło już sporo czasu od ostatniej wizyty w Silent Hill. Co zmieniło się w tym chorym, obskurnym mieście? Sprawdzicie to grając w SH3...

abym ja, znając już Prawdę, przekazał innym czcicielom serii SH obraz objawienia, jakiego doznałem po ponad dwudziestogodzinnym obcowaniu z kolejnym rozdziałem Biblii survival horroru. Otwórzmy zatem wieczne bramy piekła i poznajmy...

HEATHER

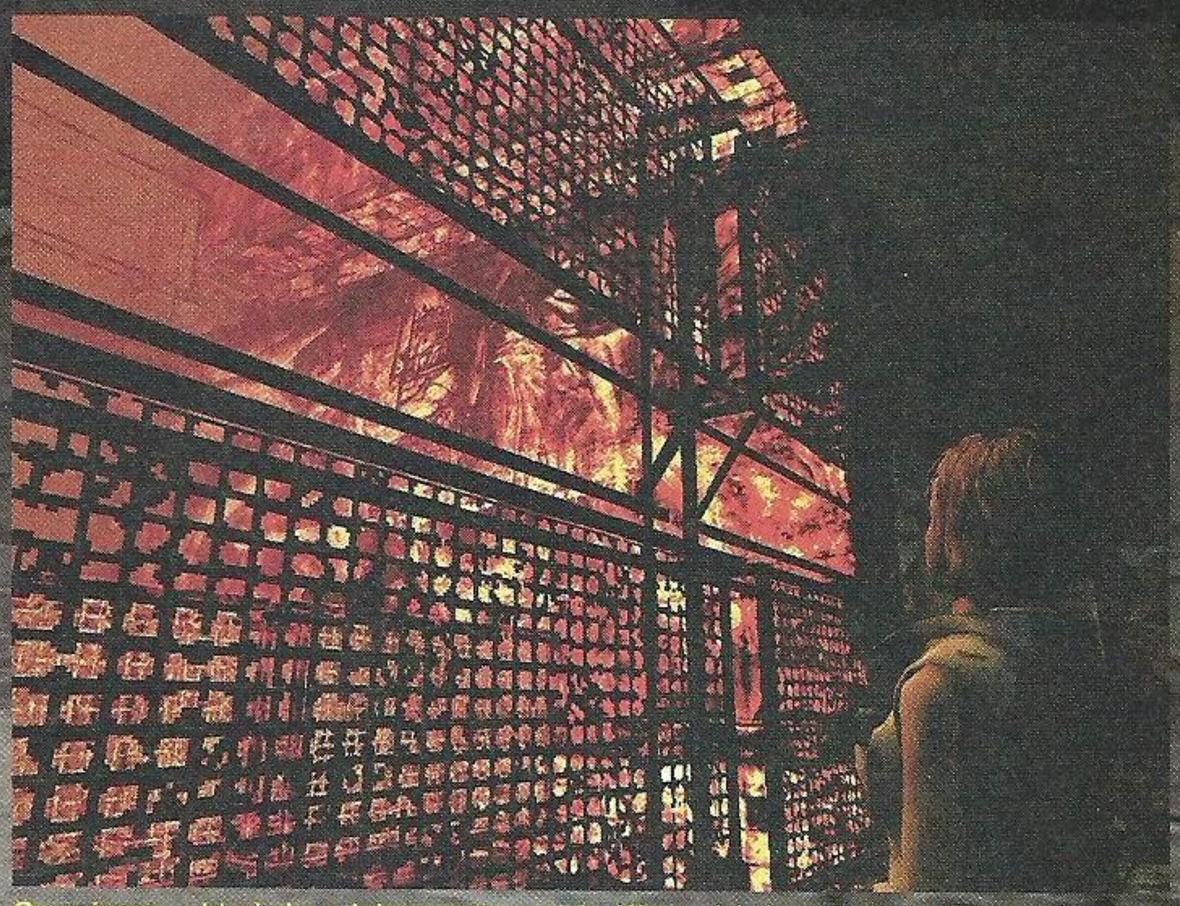
Heather - niby imię jak każde inne, ale wystarczy zamienić ostatnią literkę na „n" i już otrzymamy angielskie słowo, które jakoś naturalnie pasuje do kontekstu SH, a jednocześnie nie burzy logiki fabuły zawartej we wszystkich trzech częściach gry. Być może to tylko przypadek i moja nadinterpretacja, ale jakimś dziwnym zbiegiem okoliczności właśnie takie skojarzenie pojawiło się w mej głowie, gdy jakiś czas temu poznałem imię bohaterki SH3. Tak czy inaczej to tylko dygresja, więc nie bierzcie jej za bardzo do siebie. Abstrahując od wszelkich dygresji i przypuszczeń, jestem głęboko przekonany, że chcielibyście się dowiedzieć jak wypada filigranowa dziewczyna w porównaniu z wcześniejszymi bohaterami, walczącymi o przetrwanie i zachowanie zdrowych zmysłów w małym, prowincjonalnym, amerykańskim miasteczku. Mimo iż z początku dosyć nieufnie podszedłem do młodej protagonistki uzurpującej sobie rolę Harry'ego, czy Jamesa, to już po fenomenalnym intrze i kilku pierwszych scenach moje nastawienie uległo diametralnej zmianie. Osoba bezbronnej, na pierwszy rzut oka, nastolatki rzuconej w wir niewytłumaczalnych wydarzeń rodem z fantasmagorii jakiegoś szaleńca, potrafi wzbudzić niekłamaną sympatię od samego początku. Trudno wyrazić to słowami, ale Heather ma „coś" w sobie. Naturalnie nie jest to typ Lary Croft, która falując niebotycznym biustem kasuje kolejnych przeciwników z uśmiechem na silikonowych ustach. Heather jest o wiele bardziej wyrafinowana i subtelna - przecież to tylko młoda, zwyczajna dziewczyna, która w normalnych okolicznościach prawdopodobnie nie przykułaby nawet Waszej uwagi. Tak jak wiele innych dziewcząt w jej wieku ma swoje słabości i przyzwyczajenia, które nadają jej charakteru i czynią bardziej ludzką. Już na obrazkach łatwo zauważyć, że nasza bohaterka nie jest naturalną blondynką, a jej bardzo dziewczęca figura wskazuje na umiłowanie do słodyczy. Poza tym, świadomie lub nie, osoba Heather kryje jakiś mroczny sekret, a jak wiadomo nic nie czyni kobiety tak pociągającej i frapującej, jak ulotna otoczka tajemniczości.

Przyznam szczerze, iż jest to pierwsza postać kobieca w grze video, do której poczułem autentyczne przywiązanie, żeby nie użyć bardziej dosadnego słowa. Pomijając kwestie czysto wizualne, Heather ma silny charakter, a także piękny głos potrafiący wyrazić wszelkie uczucia, obawy i nadzieje kłębiące się w głowie tej młodej dziewczyny. Zastraszona i zdezorientowana na początku przerażającej przygody Heather szybko bierze się w garść i stawia czoła niecodziennym wydarzeniom, jakie serwuje jej złośliwy los. Pod koniec gry głos Heather nabiera mocy, czuć w nim determinację i siłę świadczącą o tym, iż ta zagubiona w świecie SH dziewczyna jest już zupełnie inną osobą, potrafiącą dokonywać właściwych wyborów i samodzielnie stanowić o swoim przeznaczeniu. Tak, Heather potrafiła wzbudzić we mnie taki sam szacunek, jaki czułem do Harry'ego za upór w dążeniu do celu i w Jamesie za nieustępliwość i zdolność do zmagania się z demonami przeszłości. Nie mam najmniejszej wątpliwości, że podobne uczucia i reakcje wywoła w Was postać tej (prawie) zwyczajnej nastolatki.

Ale Heather to nie jedyna postać, z jaką będziecie mieć do czynienia w SH3. Spotkacie tu też opętaną wizją zbawienia Claudię, tajemniczego Vincenta i parę innych osób. Na mnie największe wrażenie wywarły dwie postacie, a mianowicie wspomniany już Vincent i prawdziwy człowiek - enigma, Stanley Coleman. Autorzy nie pokusili się o silne zarysowanie psychologicznych portretów bohaterów targanych wewnętrznymi sprzecznościami i namiętnościami, tak jak miało to miejsce w SH2 i skupili się raczej na tematyce bliższej okultyzmowi znanemu z SH1. Nie stanęło to jednak na drodze wykreowania interesujących osobowości. I tak na przykład Vincent jest osobą, o której nie można jednoznacznie powiedzieć, czy stoi po stronie Heather, czy też może jest przeciwko niej. Ten młody mężczyzna w niezwykle wyrafinowany sposób manipuluje umysłem naszej bohaterki, spychając ją w ten sposób na granicę szaleństwa. Jednak jego metody i zachowanie to nic w porównaniu z Colemanem. Kim on jest, gdzie go spotka Heather, w jakich okolicznościach? Tego nie mogę Wam zdradzić, aby nie psuć niespodzianki. Uważam jednak, iż jest to jedna z lepiej opracowanych postaci w całej serii, a jego na poły poetycki sposób wyrażania myśli to prawdziwy majstersztyk. Koniecznie poznajcie Stanley'a.

„...Oto poczniesz i porodzisz..." Ewangelia według Św. Łukasza

Gęsty jak smoła mrok ogarniający miasteczko SH w jednych wzbudza paniczne przerażenie, innych zaś kusi swą magnetyczną siłą i przyciąga coraz to nowych wyznawców. Ciemność ta czerpie swą moc z licznych źródeł, jakich autorzy tej posępnej historii bez wahania użyli do spreparowanie niesamowitej fabuły przesiąkniętej elementami mistycyzmu i magii. W SH3 autorzy scenariusza stworzyli na potrzeby gry mitologię zła i zepsucia nawiązującą bezpośrednio do protoplasty całej serii - SH1. Jestem przekonany, że



Organiczne, oddychające ściany są wspaniałe. Wprawdzie jeszcze brakuje im trochę do wizji H. R. Gigera i jego Obcych, ale i tak jest doskonale.

Heather czeka sporo walk... Czy Silent Hill uderza w stronę Residenta? Bardzo możliwe, zważyszy na fakt, iż Capcom chwilowo opuścił ze swoją serią konsolę Sony.

wszyscy uważnie śledziliście zapowiedzi nadchodzącej makabry, zapoznając się ze zwiastunami gry publikowanymi w N+. Nie będę zatem tracił cennego miejsca na powtórne opisywanie, jak to Heather trafia do alternatywnego świata, ponieważ pewnie wszyscy już to znacie. A jeśli nie, to tym lepiej dla Was - będziecie mogli się tego dowiedzieć grając, a raczej uczestnicząc w koszmarze, jaki zgotowali dla swych wyznawców skośnoocy wizjonerzy. Ja ze swojej strony zdradzę jedynie, iż SH3 można nazwać pełnoprawnym sequelem pierwszej części tego szatańsko dobrego tryptyku. Zdaję sobie sprawę, że dla wielu z Was, moi bracia wyznawcy, historia Harry'ego i Cheryl, to kwintesencja interaktywnego horroru. Scenariusz SH1 bez problemu może konkurować pod względem skomplikowania i unikalnej struktury z najlepszymi dziełami filmowego geniuszu - Davida Lyncha. To samo tyczy się SH2, która po dziś dzień spędza sen z powiek wielu analitykom scenariusza tej gry, czyniąc ją jednym z najgłębszych tytułów w historii. Jest więc poza wszelką wątpliwością, że SH3 kontynuuje chlubną tradycję serii oferując odbiorcy nieprzeciętną historię, dalece wykraczającą poza ramy standardowych historyjek prezentowanych w innych survival horrorach.

Nie zaprzeczam, iż tak właśnie jest, ale jednocześnie jestem zmuszony zapoznać czytelników z jedną, lecz dosyć poważną wadą scenariusza. Uwierzcie mi - sam jestem tym faktem do głębi wstrząśnięty, gdyż do tej pory słowo „scenariusz" w kontekście serii SH nigdy nie występowało w pobliżu słowa „wada". Głęboko ubolewam nad tym, iż to mi przypadł smutny obowiązek poinformowania Was o tym fakcie, ale mimo całej miłości jaką żywię do SH, nie mogę dać się zaślepić i jestem zobowiązany udzielić Wam rzetelnych informacji. Jak więc wygląda ta rysa na nieskazitelnym wizerunku serii, o której piszę? Otóż jednym z niekwestionowanych plusów fabuły poprzednich części SH, była nieprzenikniona aura tajemniczości, która nawet po ukończeniu gry po raz drugi, czy trzeci nie dawała oczarowanemu graczowi odpowiedzi na wszystkie nurtujące go pytania. Kończąc SH2, a w szczególności SH1, nawet gracze o niezwykle wybujałej fantazji zaciskali nerwowo zęby zadając sobie to pytanie: o co tutaj chodzi?! I to właśnie było piękne. W SH3 sytuacja nie wygląda już tak zachęcająco, ponieważ Team Silent zdecydował się bezpardonowo odebrać graczom tę wolność interpretacji i prawo do niezrozumienia tego, co stara się nam przekazać. Doprawdy aż trudno w to uwierzyć, ale ogólny zarys fabuły trzeciego, przerażającego dziecka Konami poznałem na długo przed otrzymaniem pełnej wersji gry. Wystarczyło usłyszeć, że gra nawiązuje do pierwszej części serii, obejrzeć trzy lub cztery udostępnione przez Japończyków obrazki i przy odrobinie wiedzy na temat poprzednich odsłon gry już można było przedstawić teorię wiążącą wszystkie fakty w spójną i logiczną całość.
I pewnie właśnie dlatego pierwsze kilka godzin SH3 wydaje się być jakimś piekielnym snem na jawie, w którym reminescencje z przeszłości przeplatają się z nowymi wiadomościami dającymi odpowiedź na zbyt wiele pytań. Nawet tajemnicze proroctwa płynące z ust nie mniej tajemniczej Claudi nie są w stanie ukryć przed graczem przynajmniej części prawdy. Prawdy, która z założenia miała wstrząsnąć odbiorcą, a w rzeczywistości jest tylko potwierdzeniem oczywistego.
Nie zrozumcie mnie jednak źle! Nie chcę przez to bynajmniej powiedzieć, iż fabuła SH3 jest uboga lub niedopracowana w porównaniu do wcześniejszych odsłon serii, ale na pewno nie zostawia już tak wiele miejsca na dywagacje i tworzenie fantastycznych teorii. Poza tym, SH3 obdziera SH1 z niemal całej tajemnicy, odbierając nam prawo do dowolnego rozumienia przedstawionych tam wydarzeń. Z jednej strony to dobrze, iż prawie wszystko się w końcu wyjaśnia, z drugiej zaś niezbyt pasuje mi takie narzucanie oczywistych rozwiązań.
To, co właśnie napisałem nie zmienia jednak faktu, iż wizyta w wypaczonym świecie SH nadal wyciska piętno na psychice. Wciąż mamy tu do czynienia z mnóstwem niedomówień i obłędnie zwyrodniałym klimatem, który zaspokoi chore pragnienia każdego amatora SH. Ale to nie wszystko. Trzecia część serii może wywołać niemałe zamieszanie i sporo kontrowersji wśród purystów i obrońców moralności, gdyż z gry wręcz wylewają się mniej lub bardziej bezpośrednie nawiązania i aluzje do religii, jako siły stanowiącej motor napędzający tysiące istnień ludzkich na całym świecie. Niektóre dialogi czy sceny delikatnie zbliżają się do cienkiej granicy, za którą kryje się plugawe oblicze bluźnierstwa i takie właśnie obrazoburcze treści mogą obrazić uczucia religijne niektórych ludzi, jeśli tylko wezmą przesłanie gry za bardzo do siebie.
Jeśli o mnie chodzi, to jest to jeden z elementów wspaniale nadających głębi wydarzeniom z Silent Hill. No właśnie, na pewno zauważyliście, iż już kilkakrotnie nawiązałem do Silent Hill jako miasta, w którym Heather jest zmuszona stawić czoła piekielnej fantasmagorii. A jak to się ma do licznych zapowiedzi zwiastujących nieobecność legendarnego miasteczka w grze? Nie martwcie się, Silent Hill jako miasto, będące po prostu jednym z wielu miast na mapie Ameryki, czy też jako wytwór czyichś koszmarów na jawie powraca... Tym razem jednak ciche miasteczko, nad którym górują spowite trupiobladymi oparami wzgórza nie jest jedynym miejscem, do którego zakradł się metafizyczny horror. Początkowa faza gry faktycznie ma miejsce w zupełnie innej miejscowości. Jak nietrudno się domyślić, to właśnie Heather jest swego rodzaju Nexusem pomiędzy normalnym światem, a krainą śmierci ogarniającą każde miejsce, w którym pojawi się zagubiona w tym „śnie wariata" siedemnastolatka.

„Oto koń trupio blady,
a imię siedzącego na nim Śmierć,
i Otchłań mu towarzyszyła.
I dano im władze nad czwartą częścią ziemi,
By zabijali mieczem, i morem, i głodem..."
Apokalipsa Św. Jana

Wbrew nadziejom jednych, a obawom drugich, SH3 nie niesie ze sobą rewolucyjnych zmian w zakresie systemu rozgrywki. Ten element sagi ulega jedynie kosmetycznym poprawkom wraz z każdą następną odsłoną. Bohaterka wykorzystuje niemal identyczny garnitur ruchów jak niegdyś James, czy Harry, a jedyną wartą odnotowania nowość stanowi blok przydający się do zmniejszania obrażeń

YAMAOKA O MUZYCE W SH3

„Tak naprawdę to zawsze chciałem umieścić partie wokalne w muzyce do Silent Hill. Użycie wokalu to nic nowego w świecie gier, aczkolwiek po raz pierwszy zastosowaliśmy to rozwiązanie w przypadku tej serii. Ja i moi współpracownicy spędziliśmy naprawdę mnóstwo czasu przesłuchując wykonawców, komponując i nagrywając w studio. Najtrudniejsza było dla mnie kotrola wszystkich aspektów przedsięwzięcia, takich jak samo tworzenie muzyki, jej struktura, czy rodzaj instrumentów pasujący do danej aranżacji. Bez tego bardzo trudno jest zachować odpowiednią równowagę pomiędzy tymi elementami. W przypadku piosenek dochodzi jeszcze kwestia zrozumienia i osiągnięcia konsensusu z wykonawcami w związku z treścią zawartą w grze i jej interpretacją. Przez większość czasu pracowaliśmy z wokalistami, aby uzmysłowić im koncept zawarty w SH. Nagrania dokonaliśmy w studio w Los Angeles i sądzę, że udało nam się pokazać, jak w najlepszy sposób należy wykorzystać wokal w muzyce do gry video." ■

Fani dusznych, chorych kilmatów z pewnością ucieszą się z niesamowitych ujęć kamery. Tak powinny wyglądąć konsolowe horrory.

zadawanych przez przeciwników. Drobnym zmianom uległ też układ komend w Inventory, gdzie przedmioty podzielone są teraz na trzy oddzielne kategorie: Supplies, Items i Weapons. Niewiele to wnosi do samej rozgrywki, ale o wiele łatwiej teraz połapać się w tych wszystkich apteczkach, broniach i tajemniczych przedmiotach. Bałem się, że autorzy chcąc w jakiś sposób uatrakcyjnić zabawę, wprowadzą zmiany w dostępnym arsenale. Nic bardziej mylnego. Nawet obecność karabinu maszynowego nie zniża SH3 do poziomu strzelanki pokroju Resident Evil. Cóż z tego, że obok shotguna, pistoletu, Katany, czy paralizatora mamy automat wypluwający dziesiątki pocisków w zaledwie kilka sekund, skoro w całej grze znajdziemy może od pięciu do siedmiu magazynków z amunicją do tej broni? To wspaniałe, a jednocześnie niezwykle frustrujące uczucie, kiedy wiemy, że w naszym karabinie tkwią 32 pociski, ale jakiś wewnętrzny głos podpowiada, że lepiej je zachować na później. W końcu w SH nigdy nie wiadomo, co czai się za rogiem. Spośród nowości wspomnę jeszcze tylko o kamizelce kuloodpornej spowalniającej znacznie Heather, ale często chroniącej młodą dziewczynę przed śmiertelnymi atakami ze strony wrogów. Mamy też coś, czym można odwrócić uwagę spragnionych krwi bestii, a mianowicie znajdowane tu i ówdzie kawałki mięsa. Rzucone absorbują na chwilę niektóre monstra, ale ten patent nie zawsze się sprawdza, toteż używałem go raczej sporadycznie.

Duży wybór oręża, kamizelka i wspomniane mięso nie są tylko zwykłymi dodatkami, ale stanowią logiczną odpowiedź na ilość i różnorodność istot czyhających na życie Heather. Na pierwszy rzut oka faktycznie wydaje się, że ich kształt i sposób poruszania nie ma nic wspólnego z linią fabularną gry, ale po dłuższej analizie i zastanowieniu można dostrzec pewne powiązania. Na szczególną

Bywalcy Cichego Wzgórza z pewnością rozpoznają kilka lokacji, które mieli już okazję wcześniej odwiedzić. Wracają wspomnienia...

uwagę zasługuje przewijający się w tle potwór, ochrzczony Bobble Head, który niczym słynny Kat z SH2 pojawia się w najmniej spodziewanym momencie jeżąc włosy na głowie i tak przerażonego już gracza. Istota ta wygląda całkiem podobnie do wspomnianego koszmaru nękającego w SH2 Jamesa, z tym, że Bobble Head nie angażuje się w walkę z Heather. Stanowi on swojego rodzaju żywą wiadomość, która ma pomóc Heather uświadomić sobie pewne fakty, a także zdaje się być pokornym sługą jakiegoś infernalnego bytu sprawującego pieczę nad wydarzeniami w SH.

W SH3 walka jest trudniejsza niż we wcześniejszych Silentach. Przeciwnicy lubują się w atakach grupowych, a amunicja do broni palnej jest na wagę złota. Bardzo często trzeba używać broni białej, oszczędzając tym samym ołów na cięższe chwile. Z drugiej strony potyczki z bossami na poziomie trudności Normal to niedzielny spacerek z pieskiem. Niektóre z nich można wygrać bez najmniejszego zadraśnięcia, co niezbyt dobrze świadczy o wyważeniu poziomu trudności.

FAN FICTION

Chociaż średnio popularna w Polsce, na świecie seria SH ma prawdziwe rzesze miłośników, którzy nie ograniczają się tylko do biernego odbioru, ale starają się dołożyć swoją cegiełkę do koncepcji serii Silent Hill. Te działania przejawiają się w różnego rodzaju opowiadaniach inspirowanych dziełem Konami, które można poczytać na necie. Niektórzy fani idą jednak nieco dalej i tworzą grafiki inspirowane przygodami Jamesa i Harry'ego, a nawet prawdziwe, niemalże profesjonalne komiksy czekające na odpowiedniego wydawcę. Jednym z najambitniejszych jak do tej pory przedsięwzięciem z zakresu SH fan fiction była próba nakręcenia przez grupę fanatyków krótkometrażowego filmu amatorskiego w zabawny sposób parafrazującego losy Jamesa z SH2. W naszym pięknym kraju, niestety, fan fiction nie znalazła zbyt podatnego gruntu w przypadku SH...A może ja o czymś nie wiem? Jeśli więc mroczny tryptyk Konami zainspirował Was w taki czy inny sposób, nie obawiajcie się pokazać swych osiągnięć i śmiało podsyłajcie swą twórczość. ■

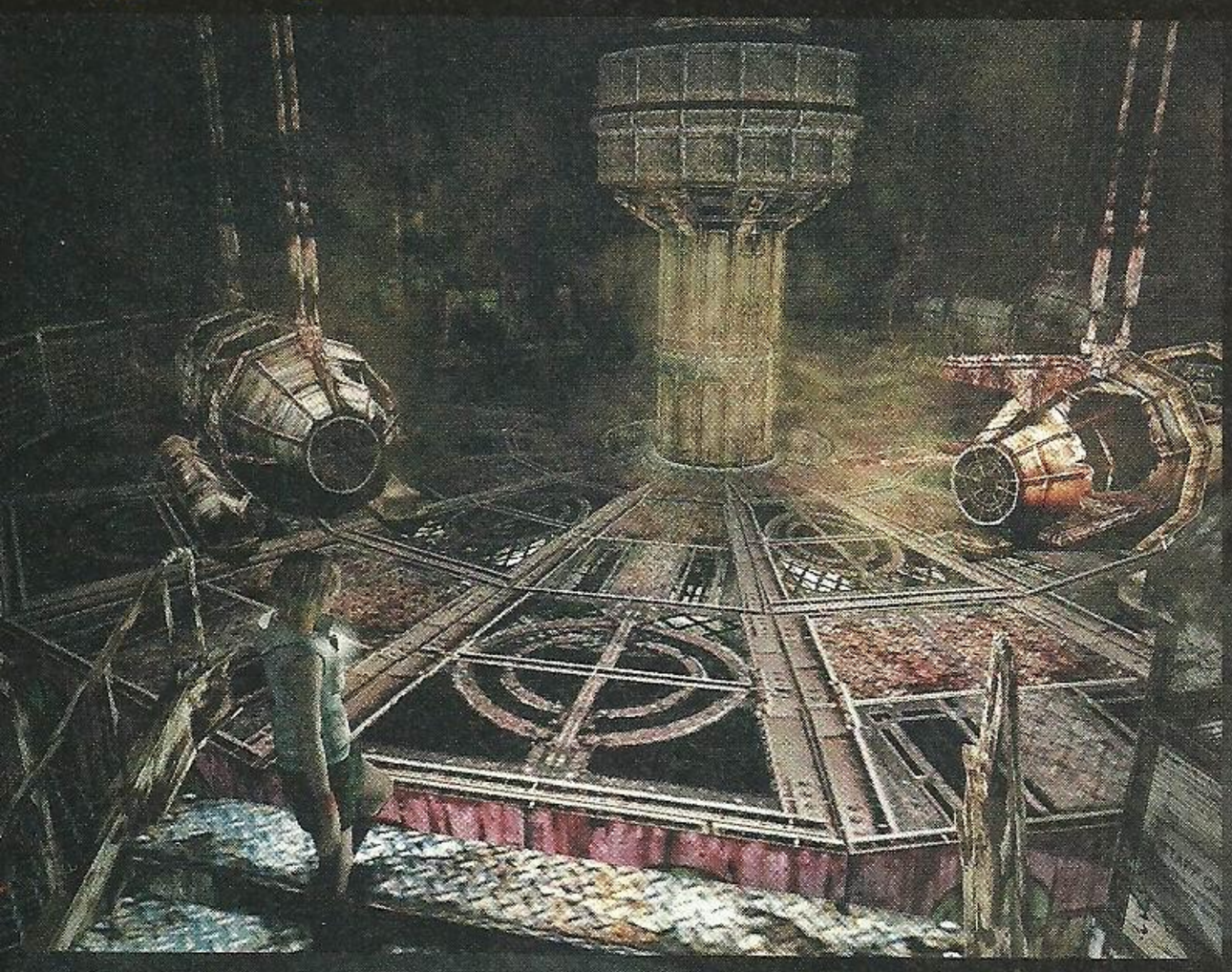
Dostępny arsenał spełnia swe zadanie tak samo, jak obszerny bestiariusz, ale ucierpiał niestety poziom zagadek logicznych. Większość z nich jest dziecinnie prosta, a ich rozwiązanie nie zajmuje więcej niż kilka minut. Dlatego właśnie wszystkim weteranom serii mogącym poszczycić się względnie dobrą znajomością języka angielskiego od razu radzę zaczynać grę od zagadek ustawionych na Hard. Wówczas gra staje się prawdziwym wyzwaniem i nie pozwala na uśpienie szarych komórek.

„...A Niewiasta była odziana w purpurę i szkarłat,
cała zdobna w złoto, drogie kamienie i perły,
miała w swej ręce złoty puchar pełen obrzydliwości...”

Młoda dziewczyna ubrana w krótką spódnicę i pikowaną kamizelkę pokrytą szkarłatnymi skorupami zaschniętej krwi podchodzi ostrożnie do stalowych, przeżartych brunatno - czarną rdzą drzwi, kurczowo ściskając w dłoniach trzon metalowej rurki. Nie otwiera jednak drzwi od razu. Spogląda za siebie w przecinaną migającym światłem lampy ciemność, jak gdyby w obawie przed czającym się w mroku niewidzialnym złem. Płuca zaczynają pompować powietrze z większą prędkością, a palce lewej dłoni jeszcze mocniej zaciskają się na zimnym metalu, kiedy druga dłoń delikatnie chwyta za klamkę. Jeszcze jeden głęboki wdech i Heather rozchyla skrzydła drzwi, które już po chwili zamykają się za nią z głuchym trzaskiem. Heather otwiera mokre od łez oczy, które zamknęła w chwili, gdy ciężkie drzwi odcięły jej drogę powrotu. Jej źrenice gwałtownie zwężają się, co bynajmniej nie jest spowodowane czerwienią spływającą po obdrapanych ścianach wąskiego korytarza, ale uczuciem narastającego w jej umyśle dzikiego przerażenia!

I nic w tym dziwnego! A jak Ty byś się zachował wchodząc w korytarz będący monstrualną organiczną istotą z tysiącami cieniutkich naczyń pompujących hektolitry szkarłatnej krwi?!

Przechodząc do opisu prezentacji audio - wizualnej strony SH3 sam doprawdy nie



Trzeba przyznać, że pozostali bohaterowie tego dramatu stają na wysokości zadania i doskonale komponują się z klimatem tej wspaniałej serii. Ale są czarno-białe.

wiem, jakich epitetów mam użyć. Z jednej strony na usta cisną się cytaty z wielu słynnych sonetów i innych poetyckich utworów, a z drugiej najbardziej adekwatnymi określeniami są te, jakie znajdujemy w biblijnych opisach miejsca wiecznego potępienia. O ile można powiedzieć, że SH1 i SH2 osiągnęły perfekcję w przedstawieniu odpychającej rzeczywistości, która mogła się zrodzić jedynie w świadomości obłąkanego człowieka, to SH3 na nowo swą prezencją definiuje pojęcie strachu i przerażenia. To, co zrobili graficy Konami daleko w tyle zostawia wszystkie inne próby przedstawienia alternatywnego, zwyrodniałego świata, łącznie z tą podjętą przez SH2. Kiedy rozpocząłem sesje z koszmarem Heather, pomyślałem, że mamy już 2005 rok, a obok mego telewizora cichutko pracuje PS3, wewnątrz której drzemie piekielna moc nadana jej przez samego Samaela. Jeśli myślicie, że popękane pisuary, obdrapane korytarze, zdemolowane zlewy i rozmazane napisy wyzierające złowieszczo spod warstwy obrzydliwego brudu pokrywającego ściany to wszystko, na co stać Team Silent, jesteście w ogromnym błędzie. Wykonanie wyżej wymienionych elementów bez wątpienia zdradza powiązania programistów z siłami nieczystymi, ale kunszt i kolosalny wysiłek, jaki włożyli w opracowanie „żywych elementów" scenografii to już niepodważalny dowód na podpisanie cyrografu z Szatanem! Widok żywych ścian zbudowanych z miękkiej tkanki, poprzecinanej żyłami i tętnicami wywołuje odruchy wymiotne i swymi organicznymi mackami oplata umysł gracza nie pozwalając mu się rozstać z tym makabrycznym objawieniem nawet po wyłączeniu konsoli.
Zapamiętajcie jedno! To właśnie w SH3 natkniecie się na najbardziej przerażającą i niezwykle sugestywną scenę, która na długo pozostanie wyryta w Waszej pamięci. Nawet nie podejmuję się opisać słowami ani tego co mam na myśli, ani burzy emocji i uczuć wywołanych fenomenalną sceną w ogarniętym złem szpitalu. Po prostu musicie to zobaczyć! Nie, nie zobaczyć - musicie tego doświadczyć! Słowa pochwały należą się też za wykonanie chyba najbardziej realistycznych modeli postaci wygenerowanych przez 128 bitowe maszyny! To, jak ruszają się postacie przywodzi na myśl... życie. Żadnych zbędnych ruchów, nienaturalnych dłoni, czy sztywnej animacji.
Piekło Silent Hill to jednak prawdziwy Raj, jeśli chodzi o wykonanie bohaterów tego dramatu. Dzięki dobrodziejstwom motion - capture postacie poruszają się niezwykle realistycznie, a prawie każdy gest wyraża emocje jeszcze bardziej dobitnie niż słowa. Pośród tego przepychu graficznego szczególną uwagę należy zwrócić na twarze bohaterów. Efekt osiągnięty przy animacji mimiki przyćmiewa wszystkie inne dokonania w tej dziedzinie, jakie dane mi było podziwiać w grach video. Autorzy sami przyznali, że do tworzenia wirtualnych modeli twarzy bohaterów nie wykorzystano techniki motion capture, która jedynie ograniczałaby ich artystyczną wizję. Metoda 'łapania ruchu' okazała się niewystarczająca dla autorów SH3, którzy w pogoni za realizmem postanowili oddać nawet tak drobne gesty jak napięcie mięśni policzków, marszczenie czoła czy mrużenie oczu. Nie muszę chyba dodawać, że udało się to nieziemsko dobrze?!
Ale grafika to przecież nie jedyny element stanowiący o niepowtarzalnym, wynaturzonym klimacie SH3. Równie ważną rolę gra w budowaniu nastroju sfera audio, jaką obdarzył tę grę pan Akira Yamaoka. Niepokojące dźwięki, odgłosy pracy jakiejś infernalnej maszynerii, czy słyszany od czasu do czasu dziecięcy płacz atakują zmysł słuchu wdzierając się do mózgu i wciągając gracza bez reszty w ten niesamowity świat grozy. Także głosy postaci zdają się być jakby integralną częścią tej rzeczywistości i brzmią tak, jakby podkładający je aktorzy w rzeczywistości spędzili trochę czasu w Silent Hill.
Co jednak zasługuje na najwyższe słowa uznania, to znowu muzyka autorstwa Yamaoki. Niektórzy mówią, że muzyka jest najwierniejszym odzwierciedleniem duszy artysty i jeśli tak jest naprawdę, to nie chciałbym zajrzeć w głąb duszy Akiry w obawie przed zamieszkującymi ją demonami! Wielu malkontentów narzekało na wykorzystanie wokali przy tworzeniu ścieżki dźwiękowej, ale ich obawy okazały się bezpodstawne! Aranżacje muzyczne wykorzystane w SH3 nie mają sobie równych, a delikatny głos wokalistki wcale im nie zaszkodził. Wręcz przeciwnie. Piosenka z intro „You are not here" wzrusza i na te cztery minuty zabiera słuchającego na psychodeliczną wędrówkę śladami Heather. Inne piosenki, choć niezwykle rzadkie, również doskonale spełniają swe zadanie i budują magiczny klimat. Autorzy, hołdując zasadzie "Silence is also sound", bardzo oszczędnie posłużyli się jednak motywami muzycznymi. I choć w innej grze poczytałbym to pewnie za wadę, w SH3 taka sytuacja jest jak najbardziej na miejscu. Taki zabieg doskonale służy budowaniu odpowiedniego nastroju. Olśniewające swą prostotą i olbrzymim ładunkiem emocjonalnym utwory pojawiają się praktycznie tylko przy okazji nagłych zwrotów akcji, lub podczas przerywników. Ale nawet wówczas nie towarzyszą nam zbyt długo. Okazuje się, że prawie każdy kto uchwyci ten jedyny w swoim rodzaju, efemeryczny klimat SH3, w dużym stopniu będzie to zawdzięczał właśnie niesamowitej muzyce.

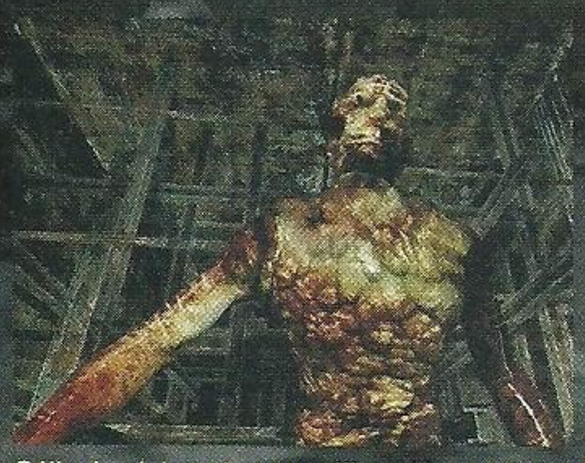
„I stanie się koniec"

Dalej siedzę bezmyślnie wpatrując się w ekran telewizora i staram się przypomnieć sobie moją reakcję po ukończeniu SH2. Wtedy również wpatrywałem się w telewizor długo po zniknięciu napisów końcowych, ale było coś jeszcze... I teraz pamiętam to bardzo wyraźnie - dwie lub trzy łzy powoli spływające po policzkach i spadające bezwładnie na leżący na mych kolanach pad. Nie wstydzę się tych łez, gdyż SH2 był jedyną grą, która zdołała mnie wzruszyć do tego stopnia i tego momentu nie zapomnę prawdopodobnie do końca życia. A dlaczego o tym mówię? Ponieważ SH3 nie zdołał mnie tak wzruszyć ani wywołać tak silnych emocji jak poprzednie części serii. Niestety, pomimo całego splendoru i w miarę intrygujących postaci, sposób poprowadzenia historii i sama fabuła nie są w stanie dorównać poprzedniczkom. Właśnie dlatego SH3 rozpatruję w kategoriach hołdu złożonemu najwspanialszym reprezentantom survival horroru, czyli SH1 i SH2. Z pozycji hardcore'owego fanatyka tych arcydzieł z żalem stwierdzam, iż tym razem nie wszystko wyszło tak, jak powinno. I jestem pewien, że wszyscy oddani miłośnicy Silent Hill zgodzą się ze mną po lekturze tej gry. Trochę szkoda niewykorzystanego potencjału, ponieważ SH3 bez wątpienia miał zadatki na ukoronowanie osiągnięć Konami w tej dziedzinie. A tak jest tylko doskonałą grą, co w porównaniu z przełomowością wcześniejszych odsłon nie jest oszałamiającym sukcesem. Tak czy inaczej jest to obowiązkowa pozycja dla każdego fana gatunku i niepowtarzalna okazja do uzyskania odpowiedzi nękających Was po ukończeniu SH1. Ja właśnie po raz trzeci zanurzam się w szaleństwo, jakie ogarnęło Heather...

QOORA

BANANVILLE

Dziwne uczucie. Z jednej strony fajnie jest wrócić do najbardziej popapranego miasteczka w historii gier konsolowych, z drugiej jednak oczekiwałem czegoś więcej. Bo nie da się trzy razy z rzędu straszyć ludzi tymi samymi motywami. Mechanika gry nie zmienia się przez co cały czas robimy tu to samo - przebiegnięcie do nowej lokacji, zatrzaskujące się drzwi, odnalezienie mapy, walka z potworami, zaliczenie wszystkich pomieszczeń i makabrycznych, ale granych na jedną nutę widoków, załatwienie bossa i wypad z lokacji. Powtórzyć.
Mimo to realizacja stoi cały czas na bardzo wysokim poziomie, żadne traumatycznych doznań uszy i oczy zostaną zaspokojone, a fabuła też zła nie jest. Tylko nawiązuje do jedynki z niemal całkowitym pominięciem mojej ulubionej dwójki.
Z trójką jest tak. Części nie spodoba się jej mała oryginalność - inni zajarają się odkryciem starych kart i zawiązaniem starych wątków. Tylko po raz pierwszy pojawiło się niebezpieczeństwo, że chłopaki nie idą w dobra stronę. Przyzwyczaili nas do pewnego poziomu i poniżej niego nie schodzą. Ale byli już wyżej. **[Banan]** ■



Oślizgłe ciała pełne narośli, setki macek ściskających małe dziew... Sorry, to nie ta gra. Ale paskudnych wytworów japońskiej wyobraźni nie zabraknie.

PlayStation 2 — *Znakomita, ale nie dorównuje poprzednikom.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Team Silent
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb* ***Wydawca PL:*** *CD Projekt*

„Jeśli boisz się śmierci i starasz się za wszelką cenę jej uniknąć, ujrzysz Demony starające się pozbawić Cię życia, jeśli natomiast pogodzisz się z takim losem, Demon zamieni się w Anioła uwalniającego cię od bólu egzystencji na tym świecie!"

„Jacob's Ladder"

Tłumaczenie i txt: QOORA

ZŁO w służbie DOBRA

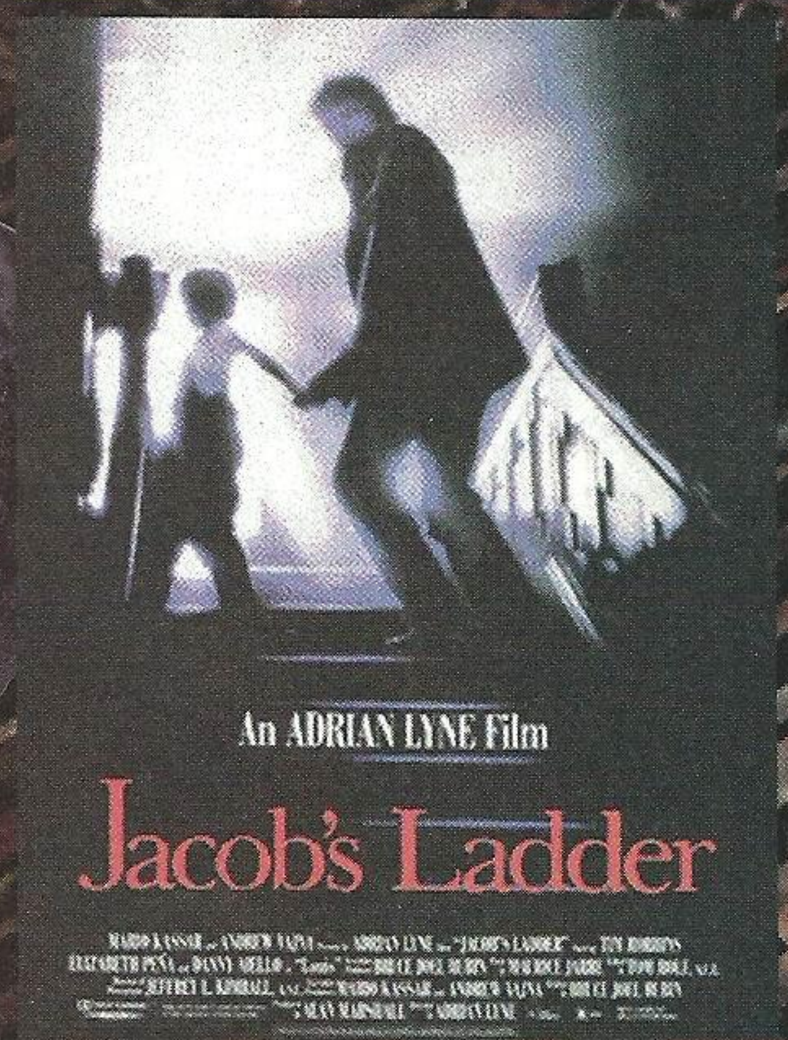
Zastanawialiście się kiedyś, jak o twórcach serii Silent Hill może świadczyć ich dzieło? Czy czerpiąc (nie)przyjemność z przygód Harry'ego, Jamesa lub Heather staraliście się zajrzeć w głąb umysłów ludzi, którzy swoje lęki, nadzieje, obawy i w końcu uczucia zawarli w grze, chcąc się z Wami tym wszystkim podzielić? A jeśli tak, do jakich doszliście wniosków? Czy postrzegacie tę grupkę japońskich programistów tylko jako ludzi chorych i cierpiących na poważne zaburzenia emocjonalne? A może myślicie, że tak naprawdę sprzedają „tanią sztukę" chcąc się dorobić na naiwnych graczach, szukających jedynie taniej kontrowersji i odrobiny gore? Może wreszcie dzięki tej serii dostrzegliście, iż ludzie wchodzący w skład Team Silent, to obdarzeni niezwykłym talentem wizjonerzy, których erudycja i elokwencja śmiało mogą konkurować z przedstawicielami sztuki w niektórych kręgach uchodzącej za wybitną lub wręcz kultową.

Taki właśnie obraz jawi się moim oczom za każdym razem, kiedy w ciemnym, cichym pokoju wkładam płytkę z Silent Hill do konsoli i nerwowo czekam na pierwsze dźwięki oraz obrazy odrywające mnie od rzeczywistego świata i przenoszące do czyjegoś zwyrodniałego koszmaru. Tak, widziałem te obrazy już setki razy, ale dla mnie każdy kontakt z którąkolwiek grą z tej serii, jest niezapomnianym przeżyciem i zupełnie nowym doświadczeniem, które czasami przynosi ze sobą uczucie radości, czasami smutku, czasami niepewności, a czasami po prostu niewytłumaczalnego, metafizycznego niepokoju. Dlaczego to właśnie ta seria potrafi w tak subtelny i naturalny zarazem sposób oddziaływać na gracza? I to nie tylko igrając z jego uczuciami, ale także pobudzając intelekt do poszukiwań odpowiedzi na setki stawianych przez grę pytań! Odpowiedź jest w miarę prosta. Oprócz tego, że autorzy włożyli w kreację Silent Hill cząstkę siebie, to tworząc tak bogaty i niezwykle spójny scenariusz czerpali inspirację ze znanych na całym świecie klasyków literatury, filmu, malarstwa, a także niektórych wydarzeń historycznych. Nieprzebrane bogactwo tych źródeł stało się fundamentem dla dzieła daleko wybiegającego poza wąskie ramy gier video. Osobiście spędziłem dziesiątki godzin poszukując w Silent Hill nawiązań do przeróżnych utworów, głównie literackich, a także zarwałem mnóstwo nocek z uporem wstukując na klawiaturze setki, jeśli nie tysiące słów, dzięki którym mogłem wymienić się moimi spostrzeżeniami z fanatykami serii z innych stref czasowych. Dzisiaj, przy okazji europejskiej premiery SH3, chciałbym podzielić się moimi odkryciami. Być może wiele z rzeczy, o których zaraz przeczytacie już sami zauważyliście, ale jeśli w jakikolwiek sposób uda mi się otworzyć Wam szerzej oczy na piękno Silent Hill, to będzie to dla mnie prawdziwą przyjemnością.

Zacznijmy może od omówienia zdobyczy kinematografii światowej, które, w taki czy inny sposób, wywarły wpływ na ostateczny kształt tajemniczego, amerykańskiego miasteczka. Zacznijmy od jednego z najbardziej niesamowitych filmów minionego stulecia, czyli „Jacob's Ladder" („Drabina Jakuba"). Ten nakręcony ponad dziesięć lat temu film w reżyserii Adriana Lyne'a, po dziś dzień stanowi jedną z największych zagadek kina światowego, przy którym nawet produkcje Lyncha wyglądają jak bajki dla grzecznych dzieci. Film ten miałem niewątpliwą przyjemność obejrzeć w oryginale jakieś cztery, czy pięć lat temu i powiem szczerze, że wciąż jest on dla mnie najbardziej enigmatycznym dziełem filmowym, z jakim miałem kiedykolwiek do czynienia. Z tego co wiem, całkiem niedawno TVP przeszła samą siebie i zamiast kolejnej ogłupiającej, amerykańskiej szmiry, wyemitowała ten fenomenalny obraz (Banan, i jak, nagrałeś to?).

A co właściwie łączy ten tak wynoszony przeze mnie na piedestał film z serią Silent Hill? No cóż, przede wszystkim fakt, że autorzy gry oficjalnie przyznali się do czerpania inspiracji z tego właśnie dzieła. Jak stwierdził kiedyś jeden z ojców serii: "Naszym celem było stworzenie klimatu jak najbliższego temu, który tak bardzo nas zafascynował w „Jacob's Ladder". Mogę Was zapewnić, że nie są to słowa rzucane na wiatr i postawiony sobie przez Team Silent cel został w stu procentach zrealizowany. Już sama fabuła omawianego obrazu wydaje się momentami bliźniaczo podobna do tego, co widzimy w Silent Hill. I wcale nie mam tu na myśli jakichś konkretnych wydarzeń, ale sposób prowadzenia historii. W obu dziełach odbiorca kluczy niczym ślepiec szukający wyjścia z plątaniny korytarzy, ale z góry skazany jest na porażkę. Fabuła „Jacob's Ladder" i gier z serii Silent Hill oszałamia, wciągając gracza lub widza w świat przerażających demonów, niechcianych wspomnień i setek mistycznych pytań bez jednoznacznych odpowiedzi. Różnią się tylko bohaterowie i realia – w SH są to zazwyczaj, przynajmniej pozornie, normalni ludzie, natomiast w „Jacob's Ladder" główny bohater – Jacob Singer, jest nękany przez widmo wojny w Wietnamie i związanych z nią nieludzkich wręcz wydarzeń. Nie mam zamiaru zdradzać tutaj żadnych szczegółów dotyczących któregokolwiek z wymienionych arcydzieł, powiem więc tylko jeszcze, że to właśnie z „Jacob's Ladder" zaczerpnęli twórcy SH niektóre symbole użyte później w serii. Pozwolę sobie chociaż przytoczyć słynną scenę z filmu, w której nieznany mężczyzna na

Co właściwie łączy ten film z serią Silent Hill? No cóż, przede wszystkim fakt, że autorzy gry oficjalnie przyznali się do czerpania inspiracji z tego właśnie dzieła. Jak stwierdził kiedyś jeden z ojców serii: "Naszym celem było stworzenie klimatu jak najbliższego temu, który tak bardzo nas zafascynował w „Jacob's Ladder".



wózku inwalidzkim (!!!) siłą umieszczany jest w szpitalu, a na jego oczach lekarze przyjmują nienaturalne kształty, a ściany pokrywają się brunatną rdzą, brudem i... Tak często spotykaną w SH metalową siatką. Najpiękniejsze jest w tym wszystkim to, iż na koniec widz nie wie, czy to, czego właśnie doświadczył to sen czy jawa, a ilość interpretacji jest ograniczona jedynie jego wyobraźnią. Nie muszę chyba wytykać oczywistych analogii palcami?! Resztę spróbujcie znaleźć sami!

Zostając jeszcze na chwilę przy filmach, na myśl przychodzi mi znany Wam na pewno serial „Miasteczko Twin Peaks" w reżyserii Davida Lyncha. I znowu mamy przykład na doskonałe zaadoptowanie klimatu i niektórych elementów scenariusza na potrzeby Silent Hill. Ogólnie rzecz biorąc pytania bez odpowiedzi mnożą się tutaj jak zające w marcu, a obecność jakiejś złej siły wywodzącej się „z innego świata" działa na świadomość widza i trzyma w napięciu do ostatnich odcinków. Stąd panowie odpowiedzialni za SH zaczerpnęli co najmniej kilka elementów, które następnie znalazły swe miejsce w kolejnych odsłonach serii sygnowanej przez Konami. Czy zauważyliście, że po niektórych zakończeniach uzyskanych w SH1 zmienia się intro? Na przykład: jeśli dostaniecie zakończenie Good+, to w filmiku rozpoczynającym grę zamiast żony Harry'ego ujrzycie już zawsze Cybill. Podobne rozwiązania zastosowano w „Twin Peaks", gdzie czołówka często się zmieniała pokazując raz wydarzenia, które miały dopiero nadejść, a raz takie, które już miały miejsce, lub też nigdy nie pojawiały się w samym serialu. Jak zauważył jeden z moich znajomych, także dosyć ironiczne i humorystyczne podejście do sprawy ufoków w serialu mogło być wskazówką dla Team Silent do umieszczenia w swych grach komicznych zakończeń z małymi, bladymi ludkami z innej planety.

Jak już powiedziałem, filmy to nie wszystko i dociekliwy gracz jest w stanie doszukać się pokaźnej biblioteki książek, które także miały swój udział w powstaniu legendy Silent Hill. Autorzy nie ukrywają swoich inspiracji - wystarczy rozwinąć na ekranie telewizora mapę Silent Hill, aby Waszym oczom ukazała się najprawdziwsza bibliografia wskazująca nazwiska autorów książek. Czy nazwy ulic w Silent Hill nigdy nie przykuły Waszej uwagi? Cóż my tu mamy: Richard Bachman, to oczywiście pseudonim artystyczny niekwestionowanego mistrza grozy, zwanego też przez fanów „królem strachu", czyli Stephena Kinga. Crichton z kolei, to nazwisko pisarza parającego się głównie science fiction – Michaela Crichtona, autora popularnego swego czasu „Parku Jurajskiego". Przykładów jest oczywiście znacznie więcej, ale jeśli naprawdę jesteście fanatycznie oddani serii SH, to bez problemu odnajdziecie je sami.

Książką, która była absolutnym podręcznikiem instruktażowym dla ekipy Team Silent jest oczywiście zekranizowana jakiś czas temu „Carrie". Nietrudno utożsamić główną bohaterkę tej powieści z obdarzoną niezwykłą mocą i dręczoną przez matkę oraz rówieśników Cheryl z Silent Hill. Nawet opis wyglądu dziewczynki, czy domu przedstawionego w intro SH1 wydają się być żywcem wyjęte z książki Kinga. Poza tym, niektóre notatki dotyczące Cheryl są bliźniaczo podobne do opinii wyrażanych na temat Carrie przez znajomych i nauczycieli. A jak zinterpretowali miłośnicy SH2 kilka obrazków w jednej z cel mrocznego więzienia? Jedna z teorii mówi, iż obrazki te przedstawiają właśnie finałowe sceny z „Carrie" i osobiście uważam tę hipotezę za najbardziej prawdopodobną. Całe mnóstwo innych powiązań możecie też znaleźć w takich książkach Kinga jak „Talizman", czy chociażby „Lśnienie".

Szukając innych analogii natykamy się na opowiadanie Johna Wyndana zatytułowane „The Midwich Cuckoos" („Kukułcze jaja z Midwich") opowiadające o grupie dzieci potrafiących tworzyć alternatywne światy. Tutaj również można się dopatrzyć szeregu podobieństw do Cheryl, ale najbardziej rzucającą się w oczy rzeczą jest nazwa szkoły – „Midwich Elementary School", która została w całości zaadoptowana przez zanurzone w mgle miasteczko.

Co się zaś tyczy Crichtona, to oczywiście nie znajdziemy w SH śladów raptorów, czy innych tyranozaurów, ale bez problemu połączymy pewne fakty z inną książką tego autora - „Sphere" („Kula"). Co łączy te dzieła? No cóż, tutaj nie ma co doszukiwać się jakichś powiązań na płaszczyźnie fabularnej, aczkolwiek idea wyimaginowanych monstrów nękających bohaterów książki Crichtona i „turystów" odwiedzających Silent Hill jest niemal identyczna. W „Sphere" to właśnie protagoniści siłą umysłu tworzą koszmar, od którego później starają się uciec. Podobnie jest w SH1 i SH2 (co do SH3 jeszcze nie jestem pewien). Monstra ścigające nieustannie Harry'ego to prawdopodobnie imaginacje Alessy, która z jednej strony pragnie uniemożliwić Masonowi dostanie się w jej pobliże, a z drugiej wręcz przeciwnie – chce doznać ukojenia i wybawienia. Nie inaczej sprawy się mają w SH2, gdzie zdeformowane zbitki mięśni i ścięgien dążą do odebrania życia zagubionemu w infernalnej rzeczywistości Sunderlandowi. Jednak z przebiegu gry dowiadujemy się, że jedynie James postrzega potwory w takiej formie, jaka widoczna jest w grze. W SH2, praktycznie rzecz biorąc, każdy bohater zmaga się ze swoimi słabościami i bolesnymi wspomnieniami i właśnie to tłumaczy takie, a nie inne zachowanie poszczególnych bohaterów.

W tym miejscu chciałem napisać jeszcze o książce „Dziecko Rosemary" pióra Iry Levin. Kto nie czytał tej pasjonującej pozycji, to być może oglądał jej ekranizację w reżyserii Romana Polańskiego. No tak, chciałem, ale nie napiszę, ponieważ o ile nawiązania do SH1 i SH2 są oczywiste, to śmiem twierdzić, że SH3 jest w pewnym sensie hołdem dla tego dzieła, a pisanie czegokolwiek więcej wymagałoby zdradzenia kilku wątków fabuły SH3, a tego przecież nie chcecie ani Wy, ani ja.

To, co mogliście przeczytać powyżej, to jedynie przysłowiowy wierzchołek góry lodowej i należy pamiętać, że tego rodzaju analogii można znaleźć w serii Silent Hill dziesiątki. Ze swojej strony zachęcam Was do cierpliwych poszukiwań, a jeśli uda Wam się znaleźć coś naprawdę ciekawego, to śmiało uderzajcie na mojego maila. Z chęcią zapoznam się z Waszymi opiniami, a jeśli otrzymam dużo listów (**qoora1@wp.pl**), to być może uda mi się nakłonić Gulasha do wykrojenia jakiegoś kącika poświeconego w całości arcydziełu Konami. Na koniec jeszcze jedna uwaga natury ogólnej. Jeśli po przeczytaniu tego artykułu pomyśleliście, że twórcy historii miasteczka Silent Hill wzorowali się tylko na fikcyjnych motywach zawartych w pokaźnych zbiorach literackich i filmowych, to muszę czym prędzej zadać kłam takim twierdzeniom. Niech o znacznie większym bogactwie wątków i nawiązań świadczy ten oto przykład dotyczący mojej przygody z SH. W zeszłym roku, jakiś czas po premierze SH2, kiedy grę zaliczyłem już uzyskując wszystkie możliwe zakończenia, cały czas w mojej głowie kłębiły się setki pytań dotyczących historii SH2, a ja na wiele z nich nie mogłem znaleźć odpowiedzi. Jednym z takich intrygujących zagadnień była osoba Piramidogłowego, zwanego również Katem, który po niesamowitym występie w SH2 błyskawicznie wskoczył na pozycję lidera wszystkich „bad boyów" gier video. Nie dawała mi spokoju jego tożsamość, cel działania, wygląd oraz potężna włócznia i nie wiele mniejszy miecz. Aż

Czy nazwy ulic w Silent Hill nigdy nie przykuły Waszej uwagi? Cóż my tu mamy: Richard Bachman, to oczywiście pseudonim artystyczny niekwestionowanego mistrza grozy, czyli Stephena Kinga. Crichton z kolei, to nazwisko pisarza parającego się głównie science fiction – Michaela Crichtona, autora popularnego swego czasu „Parku Jurajskiego".

pewnego dnia, kiedy na zajęciach z literatury amerykańskiej liczyłem krople deszczu spływające po szybie z marazmu wyrwały mnie te oto słowa: „...with a pyramid like cap...", co znaczy „....z czapką w kształcie piramidy..." . Wykładowca opowiadał właśnie o niektórych zwyczajach panujących w Ameryce podczas Wojny Secesyjnej i przy okazji wspomniał o rodzajach wymierzanych zdrajcom kar. Jego następne słowa po prostu mną wstrząsnęły! Otóż kaci konfederatów (jeśli dobrze pamiętam, to byli konfederaci) nosili takie właśnie nakrycia głowy, a swym ofiarom dawali czasami wybór, co do czekającej ich śmierci. Taki nieszczęśnik mógł wybierać spośród trzech rodzajów egzekucji – ścięcie głowy katowskim mieczem, powieszenie i przebicie ogromną włócznią! Kiedy podzieliłem się tą nowiną z amerykańskimi forumowiczami, okazało się, że nie tylko ja wpadłem na ten ślad. Nasi znajomi zza wielkiej wody znaleźli także w grze dowody na to, że więzienie w SH2 pochodzi właśnie z okresu amerykańskiej wojny domowej i to właśnie tam przetrzymywano jeńców, zdrajców, a kaci sumiennie wykonywali powierzone im obowiązki.

Tropów prowadzących do takich właśnie wniosków jest w SH2 jeszcze parę, a wszystko to bezsprzecznie dowodzi, że zamiłowanie autorów do ciągłego drażnienia się z odbiorcą za pomocą niepełnych informacji i tajemniczych nawiązań zaowocowało dziełem niezwykle bogatym i skłaniającym gracza do samodzielnych poszukiwań i przemyśleń. A to, jak wiemy, nie zdarza się zbyt często.

Podsumowując mogę dodać, że seria SH, to prawdziwy mikrokosmos horroru, który zawiera w sobie najlepsze elementy tego gatunku nie tylko z filmu czy literatury, ale także historii i sztuki. Za ten wysiłek Teamowi Silent należy się pokłon – co powyższym tekstem czynię. ■

UWAGA! TEKST ZDRADZA KILKA SZCZEGÓŁÓW SCENARIUSZA SILENT HILL 1 i 2!

SILENT ASYLUM

Dobiegłem do skrzyżowania, oparłem się o zardzewiałą latarnię i z trudem zacząłem łapać powietrze. Co to za miejsce?! Skąd się tu wziąłem i co to za dziwne psy goniły mnie przez dwie przecznice?! Próbując dostrzec cokolwiek przez gęstniejącą mgłę sięgnąłem do kieszeni i wydobyłem z niej znalezioną parę minut wcześniej latarkę. Snop światła rozdarł zasłonę mgły spowijającą jakiś mroczny zaułek tuż przede mną. Za kilkoma kubłami na śmieci i stertą zniszczonej makulatury dostrzegłem schody prowadzące do drewnianych drzwi. Może tam znajdę odpowiedź?

txt: Qoora i Banan

Gdy tylko minąłem pierwszy pojemnik na śmieci nagle jakaś piekielna kreatura o kształcie księżyca w nowiu i żółtym kolorze wychynęła zza kupy starych gazet łypiąc na mnie przerażającymi ślepiami! Już szykowałem się do uderzenia gazrurką, gdy w ostatniej chwili rozpoznałem tę przedziwną istotę! – Banan?! – krzyknąłem – Co Ty tutaj robisz, stary?! – O, cześć Qoora, też chciałbym wiedzieć... Ja tylko wracałem z wesela!
Nie wgłębiając się w szczegóły czym prędzej weszliśmy przez pobliskie drzwi do dużego pomieszczenia , aby na spokojnie przedyskutować zaistniałą sytuację. Pokój okazał się być dosyć zadbanym klubem nocnym o wdzięcznej nazwie „Heaven's Night". Zasiedliśmy z Bananem za okrągłym stolikiem tuż pod różowym neonem przedstawiającym ponętną kobietę w ciąży i rozpoczęliśmy rozmowę.

BANAN: Wiesz Qoora cała sprawa przypomina chyba trochę Silent Hill 3. Fajna gra, co?

QOORA: Oczywiście, że tak! Do tej pory przeszedłem ją dwa razy i naprawdę wywarła na mnie pozytywne wrażenie! Szczerze mówiąc Silent Hill jest, moim skromnym zdaniem, najważniejszą serią, dla której warto kupić PlayStation 2. Ktoś kiedyś powiedział, że jedynym, prawdziwym samochodem jest Mercedes, natomiast wszystkie inne wozy, to tylko przybory służące do przemieszczania się z miejsca na miejsce. Tę samą analogię zastosowałbym do serii SH i innych gier. Co się zaś tyczy SH3, to wydaje mi się, że to jedyna pozycja godna uwagi naprawdę dojrzałego gracza, a nie kolejna zabawka na kilka godzin. SH3 chłonie się jak dobrą książkę czy film! Fabuła, chociaż nieco zubożona w porównaniu do poprzedniczek, wciąż stanowi nie lada wyzwanie nawet dla osób posiadających cenny dar analitycznego myślenia. Fenomen tej pozycji, a jednocześnie największa jej wada polega na doskonałym połączeniu fabuły ze scenariuszem poprzednich części. Innymi słowy, niektóre rzeczy mają swój niepowtarzalny urok tylko wówczas, kiedy stoją pod znakiem zapytania i otoczone są nimbem tajemniczości. Co Ty na to?

BANAN: Ogólnie zgadzam się z Twoim punktem widzenia, ale troszkę chyba przesadzasz z tą kultowością SH. Na konsole istnieje całe mnóstwo innych gier, których grupą docelową są starsi gracze. Na tym polu seria Silent Hill z pewnością nie jest jakimś samotnym, błędnym rycerzem. A co do fabuły, to faktycznie nie jest to już to samo, co genialna dwójka. Nie ma zagadki, a przynajmniej nie na taką skalę jak w poprzednich częściach. Prawda jest taka, że nawet średnio uzdolniony intelektualnie gracz, który miał do czynienia z pierwszą częścią, po kilku godzinach gry skojarzy, o co chodzi. To zaliczam oczywiście na minus. Postać Jamesa natomiast była pod tym względem rewelacyjna. Dopiero na samym końcu dowiadywałeś się kim tak naprawdę był. W SH3 sytuacja jest zgoła odmienna, a jak nie ma tajemnicy to nie ma zainteresowania. Proste i logiczne!
Po prostu trzecia część stawia sobie zupełnie inny cel niż jedynka i dwójka.

QOORA: A jaki jest według Ciebie ten cel?

BANAN: Tamte gry stawiały pytania i odpowiadały tylko na niewielką ich część. Trójka koncentruje się głównie na udzielaniu odpowiedzi na te pytania, które wciąż pozostają zagadką. I w zasadzie dotyczy to tylko wydarzeń z jedynki. Co za tym idzie, gra staje się przez to mniej emocjonująca. Próbuje powiązać luźne wątki, uzasadnić rzeczy, które są nieuzasadnione i które takimi właśnie powinny pozostać.

QOORA: Czyli definitywnie stwierdzasz, że SH3 to już nie to samo co SH1 i SH2?

BANAN: Może nie definitywnie, ale w pewnym sensie – tak. Dla mnie najlepszą częścią z serii pozostanie SH2 głównie ze względu na klimat i na historię, która przebija pozostałe gry. Część pierwsza i trzecia to typowe, podobne do siebie motywy (cenzura, nie spoiluj trójki łobuzie – gsh). Dwójka natomiast to prosta historia o zwyczajnym gościu i jego wewnętrznych demonach, ale opowiedziana w niesamowity sposób. W ogóle dwójka tak naprawdę powinna być inaczej nazwana. To nie jest druga część Silent Hilla. Korzysta z miasta, motywu potworów, sposobu walki oraz metodyki zwiedzania pomieszczeń, ale to jest takie Vice City, a nie GTA IV.

QOORA: Trudno mi się z Tobą nie zgodzić, gdyż SH2 już na stałe zostanie w pamięci rzeszy graczy. Ale pewne zastrzeżenia budzi u mnie negowanie przynależności SH2 do całej trylogii. Spójrzmy na to z tej strony – zakładając, że prawdziwym zakończeniem SH2 jest „Rebirth", to wówczas przygody Jamesa są jak najbardziej pełnoprawną kontynuacją SH1! Pewną trudność może sprawiać po prostu zrozumienie, iż tutaj cały problem kultu i Samaela został pokazany z niezwykle nowatorskiej perspektywy. Dzięki sprytnym zabiegom autorów, gracz odnosi wrażenie, że gra jest zupełnie o czym innym, a w rzeczywistości SH2 również opowiada o Samaelu, który czai się gdzieś tam w mroku jako siła sprawcza! I to jest właśnie cudowne – otrzymujemy tak naprawdę dwie gry w jednej, nie zdając sobie z tego nawet sprawy!

BANAN: Hmm, ale przecież przez całą grę James walczy z własnymi demonami, a „Rebirth" jest dodane trochę na siłę, no nie?

QOORA: Tak, zgadza się! Tak to wygląda na pierwszy rzut oka, ale być może właśnie o to chodzi? Prawdopodobnie Samael czerpie moc z grzeszników, dlatego wciąga do SH np. Jamesa czy Eddiego, a nie jakiegoś Kaczora Donalda. To oni mają mu pomóc w ponownym odrodzeniu! I akurat z tej grupy udaje się to tylko Jamesowi! Pozostali spośród wybrańców Samaela są po prostu zbyt słabi! Według moich teorii, gdyby SH2 było zupełnie inną grą, zakończenia „Rebirth" w ogóle by nie było. A dzięki temu wszystkie części tryptyku układają się w zgrabną całość, pozwalając mniemać, że już przy produkcji SH1 panowie z Konami przewidzieli część trzecią i pojawienie się Heather. Wystarczy, że wspomnę małą drobnostkę dotyczącą zakończenia „Rebirth". Otóż jednym z rytualnych przedmiotów niezbędnych do uzyskania tego zakończenia jest tzw. „The Book of Lost Memories". Wystarczy teraz powiązać ten fakt z tym co ma miejsce w SH3 i cała teoria zaczyna przybierać realnych kształtów.
OK, a teraz z nieco innej beczki. Wspomniałem w recenzji o bardzo wyraźnych nawiązaniach do motywów religii chrześcijańskiej w SH3. Wydaje mi się, że może być to dosyć ryzykowne posunięcie ze strony Konami biorąc pod uwagę mentalność niektórych ludzi w Ameryce, a także w Europie.

BANAN: Nawiązania do religii chrześcijańskiej oczywiście są, ale jest to przecież wytłumaczone w samym scenariuszu SH3. Na przykład z jednej strony Samael wrzucony do pierwszej części nie powinien być postacią złą - przecież jest to archanioł. Ale z drugiej strony, jak dowiadujemy się z trójki, praktyki religijne Silent Hill były adaptowane przez nowych mieszkańców, którzy wprowadzali do niej elementy swojej własnej wiary. Nazywali istoty znanymi sobie imionami i dlatego w prastarej pogańskiej religii, sięgającej swymi korzeniami czasów Indian, pojawiają się motywy

PODSUMOWANIE

Najchłodniejsza broń w SH3

BANAN - Żadna nie przypadła mi jakoś specjalnie do gustu. Dosyć dobrze sprawdzał się paralizator elektryczny - najpewniejsza broń na tych wielkich tłuściochów, którzy potrafili skutecznie zablokować przejście.

VS

QOORA – Bez mrugnięcia okiem wybieram Katanę. Ten wspaniały miecz nie raz uratował mi skórę podczas wędrówki po SH. Mając tę broń w rękach można czuć się bezpiecznie, nawet jeśli magazynki Uzi, czy Shotguna świecą pustkami.

Najstraszniejszy przeciwnik w SH3

BANAN - W stan największego podenerwowania wprowadzały mnie psy i pełzacze ze szpitala. Klaskająco - mlaskający dźwięk zwiastujący ich obecność wytrącał mnie z równowagi, ponieważ miałem ambicję nie marnować na nich amunicji i załatwiać drani młotem, a nie jest to wcale takie łatwe, gdyż trzeba dobrze wyczuć moment uderzenia.

VS

QOORA – BobbleHead, czyli szara eminencja w SH3. Ta dziwna kreatura przewijająca się cały czas gdzieś w tle przywodzi na myśl Piramidogłowego, ale nigdy nie angażuje się w walkę, przez co jest jeszcze bardziej tajemnicza. Wiele bym dał za rozszyfrowanie jej tożsamości i znaczenia w grze.

Największy zawód w SH3

BANAN - Zabrakło mi syren zwiastujących przemianę miasta w poprzednich odsłonach Silent Hill. To miało swój niezaprzeczalny urok.

VS

QOORA – Syreny, to raz. A dwa, to prawda o Heather. Aby ją poznać, to tak naprawdę wystarczyło mi około pięciu godzin gry w Silent Hill 3.

Najmocniejsza strona gry

BANAN - Mocne były krwawe ściany i kilka ładnie oraz oryginalnie wykonanych kawałków z poddanymi obróbce wokalami. To trzeba sprawdzić samemu!

VS

QOORA – W sumie, to gra nadal pozostawia gracza z paroma pytaniami bez odpowiedzi i właśnie to najbardziej podoba mi się w SH3. Aha, no i muzyka z wokalami jest naprawdę rewelacyjna. Niepotrzebnie się martwiłem.

Konkurencja

BANAN – Konkurencja? Jaka konkurencja? To cały czas Silent Hill będący kwintesencją horroru psychologicznego, ale krok w kierunku Residenta został wykonany. Wraz z trójką seria SH zbliżyła się do Residenta. Dwójka poszła w innym kierunku. W ogóle trójka jest za bardzo ludzka. W zasadzie wszystkie potwory mogłyby być ludźmi - za mało tu dla mnie nadludzkich ingerencji. Dwójka miała ten rewelacyjny klimat rzeczy rozgrywających się w głowie nie do końca zrównoważonego gościa, jedynka z kolei obrazowała moce piekielne, które bawiły się ludzkim pionkiem. I to w grze, o której on nie miał pojęcia.

VS

QOORA – Jedyna konkurencja to SH1 i SH2, a więc wszystko i tak zostaje w rodzinie. Ach, zapomniałbym, jest jeszcze SH na GBA, ale na razie tylko w wersji japońskiej.

Ostateczny werdykt

BANAN – Bardzo solidna, ale mniej odkrywcza niż poprzednie. Mocna ósemka.

VS

QOORA – Zainteresowanych odsyłam do recenzji.

Widoki na przyszłość

BANAN – Trudno wyczuć. Na razie kółko się zamknęło – historia zatoczyła pełne koło i zobaczymy, w którym kierunku może się teraz potoczyć. Zupełnie nowym? Sensowne, bo całe to tytułowe miasteczko nie powinno nabierać coraz większych rozmiarów i zapełniać się kolejnymi budowlami do zwiedzania – już w trójce akcja wykroczyła poza jego obręb. Z drugiej strony jest zajawionych kilka budynków – jak chociażby ten specyficzny „sierociniec". Ciężko powiedzieć. Chętnie zobaczyłbym jakąś grę opatrzoną innym tytułem, ale zrobioną przez tych samych ludzi. Mniej residentowego strzelania i więcej fabuły.

VS

QOORA – Ech, SH3 nie dorównuje swym poprzedniczkom, a kiedy słyszę plotki o rychłej kontynuacji, to ogarnia mnie raczej przygnębienie niż radość. Na domiar złego jeden z przedstawicieli Konami zasugerował, że w Hollywood trwają prace przygotowawcze do kręcenia filmu bazującego na serii SH. Cieszyć się, czy płakać? Sam nie wiem! ■

chrześcijańskie. Stąd raz mamy Samaela, kościół z witrażami o motywach katolickich, kiedy indziej odmienne wartości, a wizerunki na tych witrażach - zupełnie zwichnięte. A co do potencjalnych kontrowersji, to nie obraża mnie ta gra. Wręcz przeciwnie - ciekawie przedstawia sprawę wierzeń i tego, na czym są zbudowane. Kiedyś motyw ten poruszał między innymi Tactics Ogre i robił to w naprawdę fachowy sposób.

QOORA: No dobra, zejdźmy na chwilę z chmur i zwróćmy się ku rzeczom nieco bardziej przyziemnym. Jak zareagowałeś na zmiany w charakterze zagadek i ogólny wygląd walk w SH3?

BANAN: Ogólnie rzecz biorąc, to jakoś bez serca podszedłem do walk. Niezbyt podobają mi się przeciwnicy, ani mnie nie przerażają. Krew w żyłach mogą jedynie zmrozić momenty podczas biegania po Silent Hill, kiedy nagle na plecy wskakuje pies z rozszczepionym pyskiem. Mocno wkurzają pełzacze - są szybkie i trudno je trafić młotem, a amunicję zawsze oszczędzałem na innych gości. Co gorsza, duzi i powolni wrogowie są stanowczo zbyt łatwi do ominięcia. Zresztą potwory w ogóle są tu mniej udane. Żaden nie jest straszny - jeden czy dwa co najwyżej niepokoją. Wszystkie te bestie są jakoś tak bez ładu i składu posklejane. Nie wiadomo skąd się wzięły i czym były inspirowane. A czy są tylko czyjąś projekcją? Ciężko wyczuć - tym razem w Silent Hill nie ma zbyt wielu osób, które mogłyby narzucić swoją wizję miasta. Podsumowując - nie podoba mi się kierunek w którym poszli autorzy. Trzeba rzeczywiście podkręcić poziom trudności zagadek i wyluzować z walkami, aby czerpać więcej przyjemności z gry. Chociaż z drugiej strony ten stan zagrożenia dodaje grze uroku.
Aha, została jeszcze broń. Teraz jest jej bardzo dużo - to niewątpliwie ukłon w stronę Residenta. Liczba potworów też. Pojawia się również więcej zależności - czyli ta broń lepsza na tego, tamta na innego itp. Poza tym była zapowiedź, że będzie więcej krwi i jest więcej krwi, tyle, że niekoniecznie jest to dobra decyzja.
Znowu zbliżamy się niebezpiecznie do Residentów. No, ale same motywy z sączącą się w przeróżnych pomieszczeniach krwią - bardzo fachowe.

QOORA: Nic dodać, nic ująć, chociaż w jednym miejscu bym się spierał. No, a może nawet w dwóch. Uważam, że jednak jakieś tam wytłumaczenie fizjonomii naszych monstrów w SH3 prędzej czy później się znajdzie. Psy, to przecież nieco zdeformowane odpowiedniki czworonogów z SH1, a co do reszty nie mam jeszcze pewności, a jedynie pewne przypuszczenia. Poza tym nie widzę tu zbyt wielu nawiązań do serii RE. Nawet rozpatrując tę grę pod kątem broni, nie mogę powiedzieć, iż widać jakieś inspiracje RE. Z prawdziwą ulgą przywitałem fakt, że Uzi sprawdza się w kluczowych momentach nie burząc przy tym klimatu Silent Hill. Mała ilość amunicji i tak będzie trzymać gracza przez długi czas w napięciu. No i jeszcze może jedno pytanko. Jakie widzisz szanse i perspektywy dla następczyni SH3?

BANAN: No nie wiem, czy w ogóle takowa kontynuacja ujrzy światło dzienne. Z jednej strony chciałbym zobaczyć co jeszcze są w stanie wymyślić autorzy SH, ale z drugiej nie życzyłbym ani sobie, ani innym graczom, aby zarżnęli serię kolejnymi częściami o tym samym. Już wchodząc do pomieszczenia i widząc zwłoki z cieknącą do wiaderka krwią, albo łóżko, na którym widać stęchłą krew i ślady ludzkiego potu, człowiek zaczyna się zastanawiać, czy tego wcześniej nie widział. W zasadzie, to jest tylko określona liczba drastycznych scen specyficznego rodzaju, które mogą stresować, a tutaj przewija się krew, pot i brud w kombinacji z rożnymi meblami i miejscami w pokoju. Można ułożyć tylko kilka naprawdę przerażających elementów posługując się tymi klockami. To się w końcu wyczerpie. Silenty potrzebują oddziaływać na nowe zmysły. O, na przykład wprowadzenie do konsoli układów zapachowych usprawiedliwiałoby powstanie nowego Silenta.

QOORA: Hehe, dosyć śmiała teza, ale uważam, że długo sobie jeszcze poczekamy na sugestywną woń świeżej krwi, albo smród zatęchłych kanałów wydobywające się z naszej konsoli. Śmiem twierdzić jednak, że chłopaki z Konami, przy odrobinie samozaparcia są w stanie stworzyć jeszcze jedno dzieło za pomocą środków konwencjonalnych. Tym razem jednak zmiany będą musiały być o wiele dalej idące niż tylko dodanie paru rodzajów broni i nowy układ inventory...

Nagle drzwi klubu otworzyły się z trzaskiem, a na progu stanęła młoda dziewczyna z obłędem w oczach i potężnym shotgunem w dłoniach! Spojrzeliśmy na siebie z Bananem w osłupieniu, po czym znowu skierowaliśmy wzrok na nieznajomą.

NIEZNAJOMA: Kim jesteście?! Co tu robicie?! Czy to wszystko wasza sprawka?!

Po tych słowach blondynka podeszła niepewnie do baru, zgarnęła z lady dwa Health Drinki i tyleż samo pudełek amunicji do swojej strzelby. Wciąż trzymając nas na muszce broni cofnęła się do drzwi i wybiegła równie niespodziewanie, jak się pojawiła.

BANAN: Eeee, hmmmm, Czy to.....?

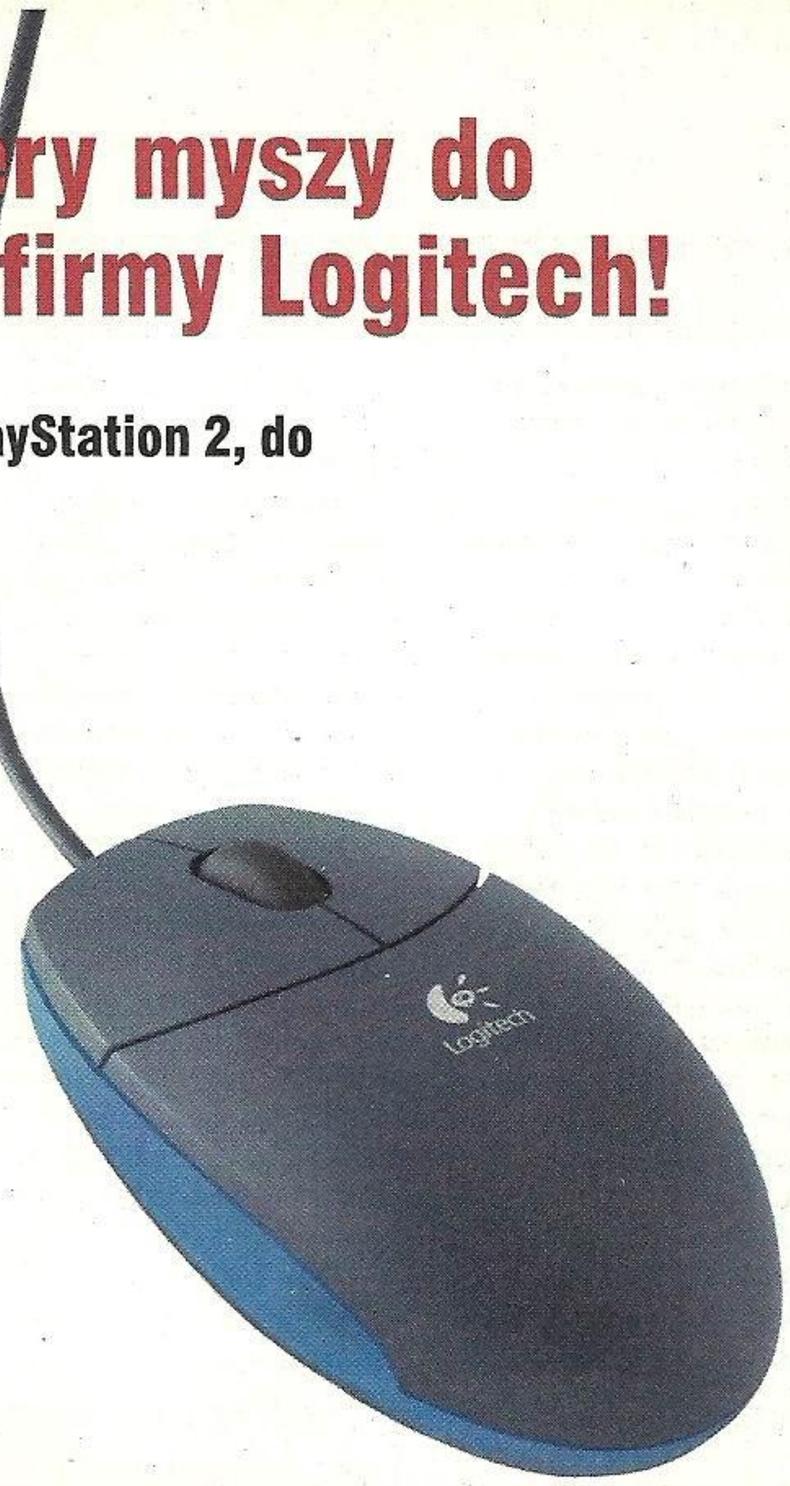
QOORA: Uuuuu, ja.....eeee, nie wiem? Mniejsza z tym. Spójrz przez okno – chyba kogoś widzę! Tak, jakiś koleś w trójkątnej czapce albo kapturze powoli zbliża się do klubu. Chodźmy do niego zanim zniknie tak, jak ta dziwna dziewczyna!

BANAN: Dobry pomysł! Gościu wygląda całkiem sympatycznie, na pewno wskaże nam drogę i wyjaśni, co się dzieje w tym cichym miasteczku... Tylko co on tam za sobą ciągnie.....?

PS: Wszystkich chętnych pragnących podzielić się swoimi przemyśleniami i teoriami na temat SH3, proszę o maile na adres qoora1@wp.pl. Jeśli trochę się tego uzbiera, będę żebrał u Gulasha o miejsce w N+!

Do wygrania cztery myszy do PlayStation 2 firmy Logitech!

Pytanie: Jak się nazywa port w PlayStation 2, do którego podłącza się myszkę:
a) USB
b) iLink
c) Serial



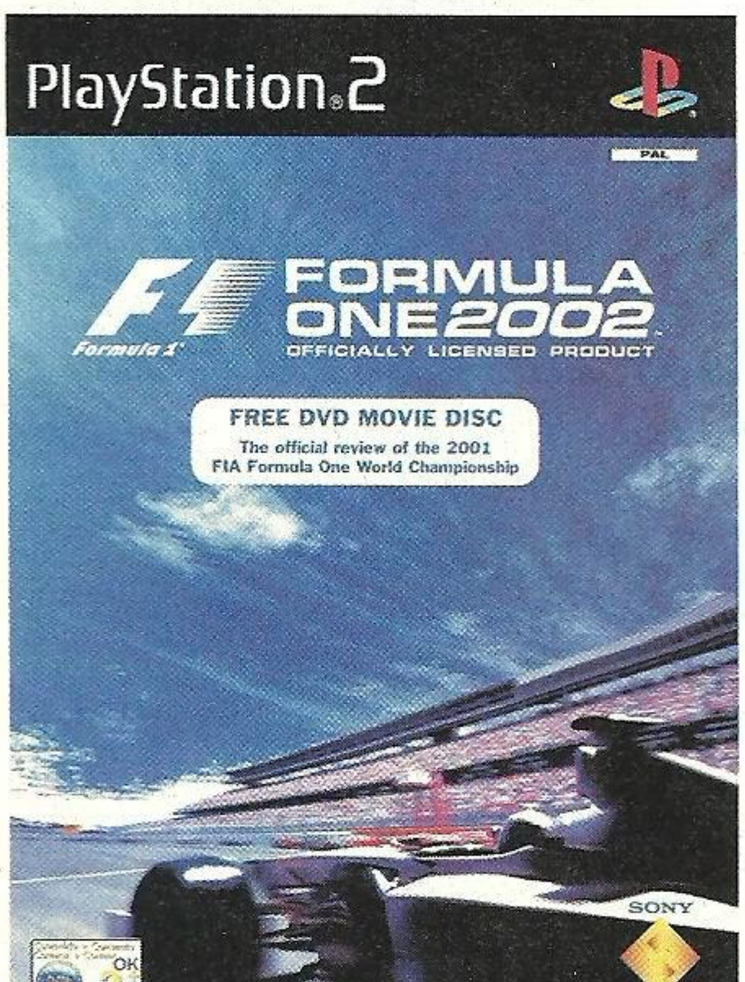
Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer

7216

o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C).

KONKURSY

Do wygrania dwie specjalne wersje gry Formula 1 2002 na PlayStation 2!



Czy firmowana przez Sony seria Formula 1 posiada licencję?
d) TAK
e) NIE

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer

7216

o treści D, E lub poprzedzoną hasłem Neo (Neo D lub Neo E).

Zwycięzcy konkursów SMS

Ratchet & Clank - nr 49: Jacek Podgajny, Marcin Matuszewski, Andrzej Pastusiak
Pad Logitecha - nr 49: Marcin Matuszewski, Krystyna Piękna, Marek Jarzębowski
Pro Evo Soccer 2 - nr 50: Pierwsza nagroda - Grzegorz Wojnarowicz, Druga nagroda - Sławomir Sobkowiak, Druga nagroda - Damian Wendzonka, Druga nagroda - Bogumił Kocański, Trzecia nagroda - Dawid Klepacki, Trzecia nagroda - Michał Podlecki
Sly Racoon - nr 51: Piotr Pikulski, Łukasz Ponichtera, Karol Ryndak
Kierownica do GC - nr 51: Marcin Zydorek, Piotr Włodarczyk, Anna Kowalczyk

Koszt jednego SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0056.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0056, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Neo Plus 1	Neo Plus 2	Neo Plus 3	Neo Plus 4
0001	0002	0003	0004
Dreamcast	PS2	Xbox	GameCube
0005	0006	0007	0008
Square	Final Fantasy	GTA III	Konami
0009	0010	0011	0012
MGS2	Pro Evolution	Namco	Tekken
0013	0014	0015	0016
HALO	PlayStation	Capcom	GameBoy
0017	0018	0019	0020
The Getaway	GT3 A-Spec	Hadouken	Lord of the Rings
0021	0022	0023	0024
Metal Slug	Neo Geo	Nintendo	Resident Evil
0025	0026	0027	0028
Ryu	Sega 1	Sega HC	Shoryuken
0029	0030	0031	0032
Silent Hill	Sonic	Zelda	Amiga
0033	0034	0035	0036
Arkanoid	Atari 1	Atari 2	Half-Life 1
0037	0038	0039	0040
Half-Life 2	Lara 1	Lara 2	MAME
0041	0042	0043	0044
Mario Bros	Metroid	Metal Gear	Mortal Kombat
0045	0046	0047	0048
Pac-Man 1	Pac-Man 2	Third Place	PSX
0049	0050	0051	0052
Quake III	Sonic 2	Streetfighters	Tenchu
0053	0054	0055	0056

dlaczego pani soli kota?

czyli rzecz o Japończykach

Japonia to państwo wyspiarskie, położone na wschodniej części kontynentu azjatyckiego. Obejmuje grupę Wysp Japońskich (Honsiu, Hokkaido, Kiusiu, Sikoku) oraz około trzy tysiące (!) mniejszych wysp w północno-zachodniej części Oceanu Spokojnego.

txt: OG

Po takim wstępie większość z Was już pewnie domyśla się, o czym traktuje ten tekst. Postanowiliśmy odpowiedzieć na większość nurtujących Was pytań dotyczących japońskich gier i nie tylko. Dlaczego nie tylko? Ponieważ gry w Japonii są integralną częścią kultury. Nie da się ich oddzielić grubą krechą od innych przejawów pop-masówki; one wszystkie mieszają się, dając oryginalny koktajl, którego smaku nie sposób pomylić z czymkolwiek innym.
Zanim zabiorę się do rzeczy powinniście wiedzieć dwie rzeczy. Pierwsza: nie ma prostych odpowiedzi, nawet na z pozoru łatwe pytania zaczynające się od słowa: „dlaczego". Pewnie jako dzieci sami zadawaliście dużo takich zagadek i nie raz udało Wam się doprowadzić rodziców do zmieszania. Teraz ja jestem w podobnej sytuacji, co Wasi rodziciele.
Druga: nie jestem wszystkowiedzącym jasnowidzem. Może sami macie coś do powiedzenia na ten temat, posiadacie własne spostrzeżenia i przeświadczenia. Napiszcie.

MGS ROZDEPTUJE SPLINTER CELL

Dlaczego ich gry są lepsze?
Powoli przechodzimy do meritum. Wbrew pozorom nie będzie tu o wyższości jednej gry nad drugą. Tu postaram się odpowiedzieć na pytanie, dlaczego ogólnie japońskie gry są lepsze od zachodnich? Przyjrzyjmy się procesowi ich powstawania. Doskonale to zobrazował Adrian Chmielarz w jednym z wywiadów. Jak powstaje Doom 3? Najpierw John Carmack stworzył silnik, a dopiero potem zaczęto dobudowywać do tego całą otoczkę. Mówi się o tych wszystkich efektach, jakie tam ujrzymy. Posłuchajcie bełkotu autorów opowiadających o ich engine, jaki to on nie będzie „aaaameizing" i w ogóle „dabest". Grę zaczyna traktować się tylko i wyłącznie jak kawałek kodu. A tymczasem każdy z nas oczekuje zupełnie czegoś innego.
Jak tworzono Silent Hill 3? Najpierw wymyślono scenariusz, a dopiero potem zastanawiano się, jakiego silnika użyć. Japończycy wynieśli tworzenie gier na poziom sztuki. Ich tytuły mają przede wszystkim zachwycać, intrygować, zniewalać. Dlatego uważam, że japońskie produkcje daleko prześcigają te zachodnie. Oczywiście nie twierdzę, że nie ma dobrych twórców „u nas". Oczywiście, że są. Ale zróbcie mały eksperyment. Policzcie na placach jednej ręki znanych sobie japońskich twórców gier, a na drugiej, tych pochodzących ze Stanów.
Nie jest to jedyny argument. Mam jeszcze sporo w zanadrzu. Uważam, że japońskie produkcje są bardziej dopracowane. Przykład MGS2 i SC. I znowu policzcie ilość bugów w pierwszej i drugiej pozycji. Dlaczego tak się dzieje? Pewnie, dlatego że w Kraju Kwitnącej Wiśni twórcy pracują czasami dwa razy dłużej niż ich zachodni koledzy i lepiej przykładają się do swoich zadań. A może chodzi o coś zupełnie innego?
Pójdźmy dalej. Japońskie pomysły są bardziej innowacyjne. Przykłady? Gry muzyczne, skradanki, oraz wszelkie dodatki w stylu marakasy, mata, wielki kontroler do Steel Battalion. „Nasze" pomysły? Kolejne coraz nudniejsze klony FPS'ów i strategii. Wierzcie mi, mógłbym tak jeszcze długo.

Wnioski?
Czy już jawię się Wam, jako szowinistyczny, ograniczony przez swoje kompleksy redaktorek? Jeśli nie, czytajcie dalej.

ŻÓŁTA GODZILLA POŁYKA MAGIKA

Dlaczego Japończycy mają świra na punkcie Tamagotchi, Pokemonów i tym podobnych pokrak?
Pamiętacie „Blade Runnera" i jego mechaniczne zwierzaczki? Ani się obejrzeliśmy, a ta wizja już dawno stała się naszą rzeczywistością. Co prawda nie w takiej postaci, ale już niedaleko... Jeszcze niedawno nawet u nas obserwowaliśmy prawdziwy boom na małe jajeczka z ekranikami, po których hasały różne zwierzaczki. Dla nas była to raczej ciekawostka, ale dla mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni było to swego rodzaju wybawienie. W Japonii żywienie opiera się głównie na produktach roślinnych (oprócz ryb), hodowla praktycznie nie istnieje. Podobnie jest ze zwierzętami – nie trzyma się ich w domach. Dlatego możliwość posiadania własnego „zwierzątka" okazała się niezwykle kusząca. Tak bardzo, że uratowała z finansowej zapaści Bandai i wyprowadziła tę firmę na długa prostą.
Podobnie jest z Pokemonami. Tylko, że tu nacisk położony jest na zbieranie dużej ilości okazów. Ale również pojawiają się elementy opieki. Co z tego, że wygląda to infantylnie, a zabawa jest relatywnie prosta? Właśnie o to chodzi!

Wnioski?
Wyprowadźcie psa, pogłaszczcie kota.

SKACZCIE DO GÓRY

Dlaczego wydają tyle gier w stylu Party?
To również proste. Japończycy uwielbiają się bawić. Tym bardziej, że nie mają na to zbyt wiele czasu, ani miejsca. Dlatego często „party" sprowadza się do wyskoczenia z kilkoma znajomymi na automaty i poskakaniu przed Dance Dance Revolution. A skoro jest dobrze zarabiająca gra, to trzeba zrobić konwersję. W końcu doszło do tego, że „party games" zaczęto wydawać od razu na konsole. Wszelkie Mario Party i jego klony są tworzone głównie z myślą o zabieganych Japończykach, którzy mogą sobie pozwolić od czasu do czasu na trzy godziny luksusu. Prawda, mogliby wyskoczyć do klubu, ale kac następnego dnia nie wchodzi w grę – rano trzeba iść do pracy. Bo jak Japończycy piją, to na ogół już na umór...

Wnioski?
Zajrzyjcie do numeru 50 N+ na stronę 26. Przeczytajcie recenzję DDR Max, a potem ruszcie tyłeczki na densflor.

DLACZEGO SHINJI NIE MOŻE UCIEC

Dlaczego uwielbiają mechy?
Gdyby spytać przeciętnego japońskiego fana, dlaczego tak kocha mechy, pewnie odpowiedziałby, że są po prostu chłodne. Nie wytłumaczy nam to jednak fenomenu powodującego, że już od kilku dekad mechy są jednym z najbardziej eksploatowanych tematów w japońskich grach i filmach.
Pamiętajmy, że to właśnie one są główną odskocznią dla spracowanych ludków od szarej rzeczywistości. Od całodniowych harówek w małych biurach, od mieszkania w ciasnych klitkach z całą rodziną, od małych komputerków, małych konsolek, małych zegarków, małych komórek, małych kibelków, które tak się skurczyły, że została po nich tylko dziura w podłodze...
Rozumiecie, o co mi chodzi?
Jednym z powodów, dla których wielgachne roboty są takie chłodne jest w prostej linii ich rozmiar. Siedzi taki młody Japończyk przez dziesięć lat w kwadracie metr na metr i nagle widzi mecha... Co wtedy może sobie pomyśleć? „Ależ to... jest... przecież... takie... DUŻE!!!" Jest jeszcze kilka pomniejszych powodów, dla których mechy często goszczą w japońskich produkcjach, choćby jako przejaw mistrzostwa japońskiej technologii. Weźmy pod uwagę ich przegraną w Drugiej Wojnie Światowej. Powstało wiele historii z rodzaju „co by było, gdyby". Jedną z nich jest Ring of Red na PlayStation 2. Co by było, gdyby Japończycy wygrali tę wojnę? Można snuć wiele teorii, ale fundamentalne pytanie powinno brzmieć: jak ją wygrali? Oczywiście dzięki swojej technologii i najlepszym na świecie mechom.

Wnioski?
Cóż, też bardzo lubię rzeczy XXL, bo duże jest lepsze... I wcale niczego sobie tym nie rekompensuje... Ahahaahhaha...

CO SSIE RAIDEN

Dlaczego często mężczyźni wyglądają jak kobiety?
Wychodzimy na prostą, ponieważ istnieje dość proste wytłumaczenie tego fenomenu. Gatunki mangi dzieli się według wieku, płci, preferencji czy też zawodu wykonywanego przez potencjalnych kupujących. Jednym z takich gatunków jest Yaoi. Są to komiksy rysowane przez kobiety dla kobiet. Najczęściej opowiadają o romantycznej miłości panów... I bynajmniej nie jest to miłość braterska. Na emocjach się nie kończy, ponieważ ktoś musi być kobietą, a ktoś mężczyzną. Patos wylewa się z każdej karty takiej opowieści. Wyobraźcie sobie, że kobiety po prostu chciałyby mieć takich facetów za swoich mężów! Uczuciowych, delikatnych, pięknych (podajcie wiadro, bo będę...). Yaoi właśnie tak przedstawia mężczyzn i najwyraźniej dlatego gatunek ten cieszy się ogromnym powodzeniem. Nie tylko wśród kobiet zresztą... Pornografia? Raczej nie. Zdradzę Wam, że naprawdę rzadko się zdarza, aby było „coś" widać. Przecież zepsułoby to całą misterną otoczkę. Seks? Gdzie tu romantyzm?
Yaoi charakteryzuje się dość „miękką" kreską. Postacie są chudziutkie, mają pociągłe twarze i długie włosy, a proporcje – kobiece.
Najbardziej szokującym przykładem Yaoi w grach jest oczywiście Rayden z MGS2. Wsadzenie w miejsce twardego komandosa ciotowatego kujona poruszyło fanów na całym świecie. Ale o to chodziło – można go lubić, bądź nie lubić, ale każdy wie, kto to Rayden i jak wygląda.
Innym przykładem jest Sephiroth z Final Fantasy VII. Tym razem czarny charakter został obdarzony pięknym wyglądem z innego powodu. Wykorzystano tu kruczek psychologiczny. Podświadomie każdy z nas obdarza pięknych ludzi pozytywnymi cechami bardziej niż tych mniej atrakcyjnych. Założę się, że kiedy Sephiroth zabija jedną z kluczowych postaci, każdy z Was zapytał się: „dlaczego?", ale nie miał ochoty rzucić się na niego i zamordować go z zimną krwią

Wnioski?
Japończycy znają się na ludzkiej psychice i potrafią tę wiedzę wykorzystać.

DLACZEGO PANI SOLI KOTA

Dlaczego Japończycy są inni?
To bardzo ogólne pytanie. Przede wszystkim najpierw należy się zastanowić, czym jest inność? To bardzo proste, ale względnie.
Dla nas normalnością jest nasze codzienne życie, dla Japończyków to samo. I odwrotnie, jeśli dla Polaków japońska kultura może wydawać się dziwna, to jak myślicie, co myślą sobie Japończycy o naszej?
Aby zrozumieć, jak wytworzyła się jedna z najbardziej oryginalnych kultur na świecie należy prześledzić historię tego kraju. Najlepiej całą, ale nie mamy na to miejsca.
Japonia przez wiele lat była „zamkniętym" krajem. Po zakończeniu II Wojny Światowej państwo szybko musiało się dostosować do zachodnich norm. Nastąpiło wiele politycznych zmian, uchwalono kilka ustaw znacząco ograniczających suwerenność kraju. Były one narzucone przez Amerykanów, na co Japonia przystała ze stoickim pokojem.
Dlaczego? Po przegranej zrozumiano, że obrana przez Japończyków droga (inwazja na Mandżurię) była błędna. A Japończycy potrafią przyznać się do popełnionego błędu. Choć może nie do końca szczerze. „Nie możemy wygrać siłą, to przyłączymy się do Was i w odpowiednim momencie wsadzimy nóż w plecy". Tak można w jednym zdaniu określić inwazyjną politykę Japonii. Nikt nikogo nie najeżdża, a mimo to toczy się wojna. Wojna przemysłowa. Japończycy eksportują prawie wszystkie swoje wyroby nie pozwalając na jakikolwiek import sprzętu czy czegokolwiek innego. Wszelkie wytwory (w tym gry) są w dużym stopniu pozbawione naleciałości innych kultur. Ale jak już może część z Was zauważyła, ta tendencja powoli zaciera się, a nawet widoczne są elementy fascynacji kulturą zachodnią. Ciekawym zjawiskiem jest też odkupywanie pomysłów. To, co zrobili ostatnio amerykanie w przypadku filmu „Krąg" wcale nie jest niczym nowym. Japończycy robią tak od lat. Widzą dobry pomysł, kupują na niego licencję i przerabiają na swoje warunki. Często okazuje się, że przeróbka daleko prześciga pierwowzór, ale to historia na inną opowieść.
To, o czym tu piszę doskonale obrazują słowa Stanisława Meyera: „Japonia nigdy nie była w oczach Zachodu normalnym krajem: była zawsze albo upośledzona, albo genialna. Albo zacofana, albo wysoko rozwinięta. Jednym słowem, zawsze „wyjątkowa" – obojętnie czy w negatywnym, czy pozytywnym znaczeniu tego słowa. (...) Zachód poznał Japonię stosunkowo późno i zanim zdołał ją dopasować do swego linearnego, ewolucjonistycznego modelu historii (którego istotą było to, że stawiał cywilizację i narody Zachodu ponad inne), Japonia błyskawicznie przeistoczyła się w dojrzałe, nowoczesne państwo narodowe. Chcąc nie chcąc, Zachód musiał uznać jej wyjątkowość. Klucza do jej zrozumienia doszukiwał się w wybranych, czasami przesadnie wyeksponowanych fenomenach kulturowych."
Autor tych słów zwrócił uwagę na coś, co każdy powinien zobaczyć na pierwszy rzut oka, ale zwykle umyka to gdzieś w gąszczu odczuć towarzyszących obcowaniu z przejawami azjatyckiej kultury. Często „przesadnie" staramy się interpretować pewne sprawy. Wokół Japonii narosło dużo nowożytnych mitów. Żyjemy w XXI wieku, a często jeszcze dajemy się nabierać na bajeczki...

Wnioski?
Nasuwają mi się aż trzy. Pierwszy, naprawdę warto odwiedzić Japonię i postarać się, choć trochę zrozumieć tamten świat. Drugi, koniecznie musicie sprawdzić „Excel Sagę", która, jak dla mnie, jest esencją japońskiego poczucia humoru. Trzy. Dla tych, którzy chcą dowiedzieć się czegoś o japońskich sposobach na nowe rynki proponuje przeczytać „Wschodzące Słońce". Film nawet nie zahacza o ten problem.

Dwie największe zajawki Japończyków i zaciekli rywale o ich kasę. GameBoy i Manga.

ONI TO ONI

Dlaczego Japończycy mają dystans do obcokrajowców?
Powodów jest wiele. Po pierwsze, rzadko ich widzą. Przecież w stosunku do rdzennych Japończyków stanowią trochę ponad jeden procent ludności. A jak już zobaczą jakiegoś gaijina, to muszą zadzierać głowę, ponieważ Japończycy to ludzie niskiego wzrostu (czy wiecie, że Chińczycy przez całe wieki używali w odniesieniu do Japonii nazwy „Wo-nu" co w tłumaczeniu oznacza „karłowaci niewolnicy"?) A zupełnie normalnym jest strach wobec kogoś większego. Tym bardziej, jeśli wcześniej słyszało się o okrucieństwie barbarzyńców pochodzących z odległych i niezbadanych krain. Krain, gdzie strzelaniny na ulicy są na porządku dziennym, podczas gdy Japonia jest państwem o jednym z najniższych współczynników przestępstw na całym świecie. A tu wpada taki Conan między stado rozwrzeszczanych uczennic w kusych kieckach, krzycząc w swoim plugawym języku... To nic, że chciał tylko zapytać o ulicę.
Co jeszcze? Może to, że Japończycy są z natury dumni, zdystansowani, trzymający się sztywnych ram dobrych manier. Przez wielu Japończyków (szczególnie o wysokiej pozycji społecznej) jesteśmy postrzegani jako gorsi, słabsi, ułomni. Na szczęście taki sposób postrzegania powoli odchodzi w zapomnienie, o czym przekonacie się czytając kolejne ramki.

Wnioski?
Nie dajmy się zwariować. To, że noszą telefony komórkowe w zębach jeszcze nic nie znaczy...

JAPONIA PODBITA

Japonia podbita, czyli...
Dlaczego uwielbiają zachód?
Przez wiele lat Japonia była w podobnej sytuacji, co Polska. Z takich czy innych powodów odcięła się od reszty świata. I tak jak my byliśmy pod wpływem naszego dużego wschodniego sąsiada, tak Japonia nie była pod żadnym wpływem. Zamknięta. Hermetyczna.
Po stopniowym otworzeniu się dla reszty świata nastąpił istny szał na zachodnie wytwory. Nic w tym dziwnego, my również zachłysnęliśmy się Ameryką, jej „wolnością" oraz cała kulturą. Dlatego też święcą tam triumfy wszelkie zagraniczne zespoły. Nie ważne czy dobre, byleby śpiewały pocieszne piosenki, w rytm których będą mogły popiskiwać nastoletnie fanki. Mówi się, że jeszcze kilka lat temu na początku kariery najlepiej było wyjechać do Europy, aby zdobyć kilku łatwych zwolenników i trochę kasy na promocję we własnym kraju (tak zrobili choćby Backstreet Boys). Zgadnijcie, gdzie teraz pojechaliby rozpoczynając swoje tournee?
Nie ogranicza się to tylko do muzyki. Mówię tu o zjawisku ogarniającym swoją skalą prawie cały wolny czas wielu młodych Japończyków. Kluby, dyskoteki, kina – one wszystkie są opanowane przez produkty zachodnich twórców. Ten trend da się też zauważyć w wielu grach. Nazywanie gier i postaci po niemiecku, zapożyczenia z europejskich kultur i religii, obsadzanie w głównych rolach typowych zachodnich twardzieli. To wszystko nie jest dziełem przypadku.

Wnioski?
Sprawdźcie teledysk Turntable Rocker o podróży DJ Thomilli i DJ Hausmarke do Japonii.

CO TRACĄ GRZYBIARZE

Dlaczego nie ma Japońskich gier na PC?
Jak to nie ma? Są, ale to wyjątki od reguły. Czasem Konami coś skonwertuje, czasem wpadnie jakiś średniak i to wszystko. Odpowiedź na to pytanie jest dość prosta. Japończycy robią gry raczej z myślą o własnym rynku, który jest zdominowany przez konsole. Nikt nie będzie trzymał u siebie w kwadracie trzy na trzy wielgachnego PeCeta. Nie ma na to miejsca, ani czasu. Japonia to kraj laptopów. Konsole to właściwy wybór, ponieważ dają swoim właścicielom wszystko, czego potrzebują. O tym przekonali się już Amerykanie i większa część cywilizowanej Europy. Miejmy nadzieję, że niedługo i Polacy przejrzą na oczy.

Wnioski?
Niech grzybiarze zbierają swoje plony póki mogą.

DOWNTOWN RUN

Oto kolejny przykład z kategorii: „jak nie powinno się robić gier". Całkiem dobry, bo wspaniale kiepski.
Zdradzę Wam pewną tajemnicę – Ubi Soft w większości przypadków wydaje crapy, a dwa wyjątki w postaci Rymana i Splintera potwierdzają tylko tą regułę. Niestety, taka jest prawda. Downtown Run z całą pewnością stworzyli początkujący programiści, choć raczej już nie amatorzy. Coś tam potrafią, a co, zaraz się dowiecie. DR to w założeniu wyścigi arcade'owe – takie ze zbieraniem powerupów i uprzykrzaniem życia przeciwnikom. Coś jak Wipeout, ale w zupełnie odmiennej rzeczywistości. W Downtown Run bowiem jeździmy współczesnymi samochodami po prawdziwych (no, w miarę prawdziwych miastach). Programiści doszli do, całkiem słusznego zresztą, wniosku, że w przypadku zręcznościówki lepiej stworzyć trasy niż odwzorować te istniejące w rzeczywistości... Niestety w swym zapale przeoczyli jeden istotny element – takie trasy powinny być ciekawe, a jazda po nich wciągająca. Po przejechaniu pierwszego okrążenia w DR zapragnąłem żeby było ono jednocześnie ostatnim... Na nieszczęście nudne trasy to nie jedyny problem w tej grze. Prawdę mówiąc ciężko mi znaleźć jakiekolwiek pozytywy. Grafika wprawdzie niebrzydka, ale do ładnej jest jej daleko jak człowiekowi współczesnemu do neandertalczyka. Po prostu nie wyciska nawet dziesięciu procent mocy PS2, że o GC nawet nie wspomnę – najładniejsze gry na starym PlayStation wyglądały niedużo gorzej. Dźwięk to jakaś pomyłka – durna, ogłupiająca muzyczka, badziewne efekty i najgorszy koleś od zagrzewania do walki, jakiego w życiu słyszałem. Naprawdę – nie dość, że teksty są denne, to gostek ma taki głos, że od razu odechciało mi się grania. Tak, oprawa to dno, ale grywalność spada jeszcze odrobinę niżej... Niby spoko - sporo trybów, tras i samochodów, są powerupy i to nawet nienajgorsze, ale fizyka po prostu leży - samochodziki zachowują się jak kartonowe pudełka. Widziałem jak przeciwnik przez kilkadziesiąt sekund koziołkował i nie zdradzał oznak zwolnienia. Oprócz tego debilne SI przeciwników i najgorsza rzecz w tej grze, czyli możliwość zniszczenia samochodu - niewiarygodne, demolka postępuje tak szybko, że przy odrobinie pecha można nie ukończyć nawet pierwszego okrążenia. Bzdura.
W DR można zagrać w przypływie desperacji, tylko po co? Najlepiej od razu o nim zapomnijcie, tak jak ja... mmm... O czym to ja mówiłem...? **[Marcellus]**

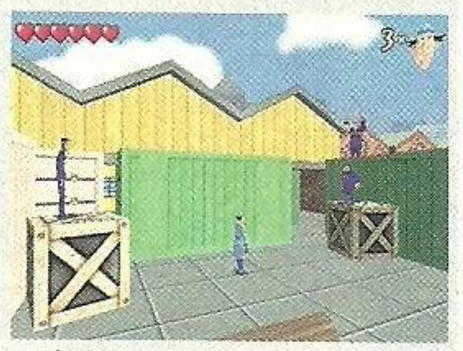
PlayStation 2 i GameCube	
Wydawca: Ubi Soft **Producent:** Ubi Soft **Liczba graczy:** 1-2	**4.1**

INSPECTOR GADGET: MAD ROBOTS INVASION

Kiedy budowano pierwszego Harleya (niemal dokładnie sto lat temu), zastosowano w nim kilka iście farmerskich rozwiązań. Od gaźnika kleconego z puszki po pomidorach po pasek skórzany, który miał przenosić napęd.
Podobnie czasem wygląda Inspektor Gadżet, który – będąc mizernym klonem Bonda, z pomocą dwójki „małych agentów" panienki Penny i psa Braina, tropi nieprzerwanie postać pod kryptonimem Dr Claw. Nawiasem mówiąc doktor ma dłoń z sygnetami i kota, jak Bolefeld z Bonda.
Tym razem Claw stworzył armię wielkich robotów, które pustoszą najbardziej oblegane turystycznie miasta na świecie. Dodatkowo Penny i Brain zostali uprowadzeni w brutalny sposób, a jeszcze do tego dziwna bomba zniszczyła akumulatory w sprzęcie Inspektora. Jakie są implikacje tego wszystkiego dla gry? Zwiedzimy pięć różnych „światów": USA, Francję, Anglię, Meksyk i Hawaje, potykając się na końcu każdego z nich z bossem, u którego będziemy musieli odkryć słabe punkty. Taki patent a la Sega.

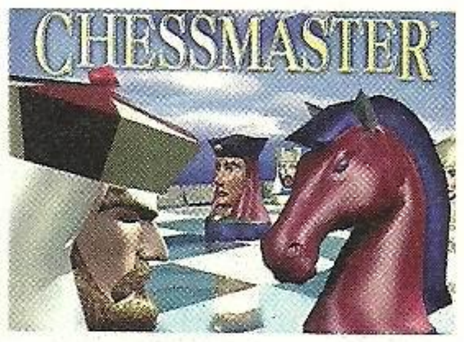
Tururuu Inspektor Gadżet
Tururururu tu-tuuuuuu...

Cała gra opracowana jest w środowisku pseudo 3D, czyli scenografia trójwymiarowa, a my idziemy przed siebie, od czasu do czasu mogąc skręcić w górę, bądź w dół ekranu. Graficznie mamy do czynienia z prostym cell shadingiem i dość schematycznymi poziomami. Od czasu do czasu trafi się zawieszony w powietrzu akumulator, który uaktywnia na pewien okres jeden z gadżetów Inspektora (na przykład helikopter, albo nogi) i mamy wtedy trzydzieści sekund na przeskoczenie wszystkiego, co przygotowali nam autorzy gry w danej lokacji. W podstawowej formie Gadget potrafi biegać, skakać, skradać się i walić młotkiem. Oprócz tego ciągnie porozstawiane po poziomie dźwigienki, które zwykle



otwierają tajne przejścia. Gra dla dzieciaków? Zapewne. Kilometry za Jakiem & Dexterem, Clankiem i całą resztą zabawek dla średnich dzieci. Wytłumaczeni są jedynie ci użytkownicy PS2, którzy kochają miłością bezbrzeżną Inspektora Złomiarza. Są tu tacy?
[Grabarz]

PlayStation 2	
Wydawca: LSP **Producent:** Silmarils **Liczba graczy:** 1	**4.3**



CHESSMASTER

Chessmaster – wiecie, gra o szachach. Żeby nie przedłużać kilka żwawych informacji o tym, co znajdziecie w środku. Można grać samemu, albo przeciwko komputerowi. Prowadzony jest ranking graczy, zaimplementowany w bazę danych gry. Znaczy wraz z kolejnymi zwycięstwami awansujemy i coraz więcej ukrytych opcji staje otworem. Można rozwiązywać zagadki szachowe i brać udział w historycznych turniejach, mierząc się z największymi sławami różnych czasów. Też świetnie. W całej grze zapisano ponad osiemset słynnych meczy szachowych do obejrzenia, przy czym najstarszy datowany jest na 1619 rok. To fajne. Jest też opcja fantasy – bierki szachowe, to animowane armie orków i rycerzy, w bitewnym, mrocznym krajobrazie. Zamysł super – wykonanie słabsze. Raz dlatego, że w trakcie partii ciężko odróżnić która sylwetka jaką pełni funkcję, a po wtóre słabo widać szachownicę, która w każdej z opcji umieszczona jest zdecydowanie zbyt daleko od gracza. **[Grabarz]**

PlayStation 2	
Wydawca: Ubi Soft **Producent:** Ubi Soft **Liczba graczy:** 1-2	**6.7**

GI JOCKEY 3

Po raz kolejny mam okazję zmierzyć się z tym tytułem.
Co zmieniło się od poprzedniej części? Niewiele. Ciągle mamy możliwość wcielenia się w jockeya i odbycia przygody w świecie obfitującym w bliskie spotkania z kostkami cukru i wielgachnymi minami. Gadamy sobie z kolesiami o przeciętnej wzrostu metr sześćdziesiąt w śmiesznych wdziankach i hełmofonach.
Umawiamy się na wyścig i jazda. Żeby wygrać należy zwracać uwagę na wiele czynników, jak kondycja czy „motywacja" naszego czworonożnego przyjaciela. Do dyspozycji dostaniemy kilkanaście torów, ponad cztery tysiące koni z różnymi statystykami oraz stu przeciwników do pokonania. Kiedy już znudzi nam się wdrapywanie na szczyt kariery, będziemy mogli zabawić się mini-grami lub trybem dla dwóch graczy. I to wszystko. Dla zapaleńców może być to tytuł godny polecenia, ale nie zmienia to faktu, że jest to zwykły menager z tonami tabelek, przydługawymi rozmowami oraz takim sobie modelem jazdy. Grafika jest całkiem w porządku, ale ta muzyka... Brrrrrr.... **[OG]**

PSOne	
Wydawca: Koei **Producent:** Koei **Liczba graczy:** 1-2	**5.3**

VIRTUA STRIKER 2002

Oto kolejna część flagowej piłki Segi. Poprzednie wersje raczej nie porywały tłumów z powodu swoich arcade'owych korzeni, których nie da się po prostu ukryć.
Tym razem developerzy starali się poprawić wizerunek serii i umieścili kilka ciekawych pomysłów.
Pierwszym z nich jest tryb Road to the International Cup, w którym prowadzimy wybraną reprezentację do wygranej w Mistrzostwach Świata. W skrócie wygląda to tak, że układamy zawodnikom treningi, organizujemy obozy kondycyjne, wyjeżdżamy na towarzyskie turnieje i ustalamy sparingi. Wraz z naszymi postępami awansujemy w międzynarodowym rankingu. Wszystko to nawet wciąga, ale trwa niestety bardzo krótko.
Kolejną ciekawostką jest Ranking Mode, gdzie gramy 3 mecze, po czym konsola przyznaje nam ocenę oraz przydziela punkty. Po za tymi przykładami mamy do wyboru Ligę, Puchar, Turniej, Trening, Pojedyńczy Mecz oraz bardzo przydatną opcję Edit. A to dlatego, że w tej produkcji nie uświadczymy orginalnych nazwisk. Jeśli więc chcecie

koniecznie zaznać tego luksusu, będzie trzeba je wklepać.
Grafika jest lepsza niż w poprzednich edycjach. Na szczególną uwagę zasługują stadiony (zwłaszcza te odkrywane później). W wybranych trybach liczba kibiców na stadionie jest odzwierciedleniem podanej przed meczem, a że na finał MŚ przychodzi ich nawet 90 tysięcy, to i jest na co popatrzeć. Na plus można zaliczyć także powiewające rękawy i nogawki styrojów, jednak czasem coś się psuje i nie wygląda to najlepiej. Fajnie wygląda animacja długich włosów u piłkarzy oraz doping trenera i rezerwowych obu drużyn.
W samej rozgrywce poprawiono kilka elementów, dzięki czemu żeby strzelić gola nie trzeba ciągle dośrodkowywać. Ale nadal przeprowadzenie dobrej akcji jest trudne, co niektórym się spodoba,

innym nie. Podejście, jakie proponuje Sega nie każdemu przypadnie do gustu. Akcje są rwane, wszystko dzieje się potwornie szybko, a widok prezentowany przez kamerę ogranicza jakiekolwiek symulacyjne zapędy. Chyba lepiej poczekać na Winning Eleven, czyli arcydzieło geniuszów z Konami. **[Kaxi]**

GameCube	
Wydawca: Infogrames **Producent:** Sega **Liczba graczy:** 1-2	**6.2**

Midnight Club II

Oglądaliście „Szybkich i wściekłych"? Klimat nielegalnych wyścigów został tam niemal idealnie oddany, podobnie jak w pierwszej części tej gry. Midnight Club właśnie doczekał się sequela. Film jeszcze nie, ale zajrzyjcie do tabelki...

Midnight Club II, tak jak poprzednia część, traktuje o nielegalnych, ulicznych wyścigach w najbardziej podpakowanych furach jakie można sobie tylko wyobrazić. No i bardzo fajnie, ale z drugiej strony gdy ma się do czynienia z takimi wypasionymi brykami, to chciałoby się w nich trochę pogrzebać. Chociaż zmienić sobie felgi, spoilery i inne pierdółki, a nie tylko kolor, jak to ma miejsce w najnowszym racerze Rockstar. Ten element dużo lepiej potraktowano w innym nielegalnym, ulicznym wyścigu – Tokyo Xtreme Racer: Zero... Tyle, że Midnight Club II i tak bije go na głowę jeżeli idzie o pozostałe elementy zabawy, więc kończę z narzekaniem i przechodzę do pochwał.
Midnight Club II skonstruowany jest podobnie do poprzedniej części – w trybie kariery pokonujemy w bardzo rozmaitych wyścigach kolejnych przeciwników i zdobywamy w ten sposób ich ukochane, wypieszczone furki. Z każdym z nich spotykamy się kilka razy, ale na szczęście nie są to wyścigi od punktu A do B po okręgu. Najczęściej trzeba zaliczyć wszystkie checkpointy, do których drogę wskazuje nam strzałka. Ale nasz wskaźnik nie bardzo sprawdza się w akcji i rzadko kiedy za pierwszym razem przejedziemy trudniejsze trasy. Najlepsze jest to, że czasami ścigamy się tylko z jednym przeciwnikiem, a czasami z kilkoma. Zasady zaś zmieniają się dosyć często, choć prawie zawsze są jakieś checkpointy do zaliczenia. Na przykład jedna z misji polegała na przejechaniu od A do B, ale po drodze trzeba było zgubić „ogon" w postaci policji. Coś jak w Driverze – nie umkniesz do kryjówki dopóki gliny siedzą ci na ogonie. Zresztą zapożyczeń z innych tytułów jest więcej – ze wspomnianego Tokyo Xtreme Racer wzięto motyw z wyzywaniem przeciwników do wyścigu. Większość misji zaczyna się bowiem od spokojnej jazdy po mieście w poszukiwaniu chętnych. Zawsze krąży ich kilku i od nas zależy, którego wybierzemy. Gdy już dotrzemy w pobliże wybranego przeciwnika wystarczy mrugnąć światłami. Na taki znak przeciwnik rusza z piskiem, a naszym zadaniem jest utrzymać mu się na ogonie. Po dłuższej lub krótszej chwili docieramy na miejsce startu właściwego pojedynku lub wyścigu i ruszamy. Niezły patent, ale czasami trochę drażni – ganianie za koleżką jeszcze przed wyścigiem nic nie daje.
Po pokonaniu wszystkich leszczy w mieście przychodzi czas na bossa, a potem przenosiny do innej metropolii w poszukiwaniu nowych wyzwań – zaczynamy w Los Angeles, kontynuujemy ściganie w Paryżu, aby wreszcie trafić do mekki ulicznych wyścigów, czyli Tokio.
Jak łatwo się domyślić wszystkie te miasta zasadniczo różnią się klimatem. Nocne LA jest w miarę opustoszałe, ruch jest niewielki, a ulice dość szerokie. Ściganie się po Mieście Aniołów jest kaszką z mlekiem w porównaniu do tego co dzieje się w dwóch pozostałych lokacjach. Paryż i Tokio są po prostu zapchane ruchem ulicznym, nawet w nocy, ulice są węższe, a w stolicy Japonii dochodzi jeszcze ruch prawostronny!
Sam ruch uliczny to nie wszystko. Są jeszcze specjalne umiejętności, które odblokowujemy podczas przechodzenia gry. Palenie gumy na starcie wyścigu, jazda na dwóch kołach (wheelie z GTA) przydatna do pokonywania ciasnych zaułków i mieszczenia się pomiędzy samochodami, jazda na tylnym kole motocykla, dopalacz, slipstream, który można odpalić gdy przez kilka sekund utrzymamy się na ogonie przeciwnika. Jest tego trochę i wszystko przydatne, efektowne i łatwe w odpaleniu. Ale, ale, nie wspominałem dotychczas o motocyklach... Oczywiście są, a oddano je niewiarygodnie. Trzeba być wariatem, żeby nimi jeździć, a do tego mistrzem kierownicy, żeby sobie z nimi poradzić. Samochody w porównaniu z jednośladami to kaszka z mleczkiem po prostu. Musicie spróbować, od czasów Burnouta 2 nie czułem takiego speedu!
Ale Midnight Club II trochę rozczarowuje wizualnie, przynajmniej jak na wyścig. To podrasowana część pierwsza lub, jak kto woli, GTA: Vice City na wyścigach. Tekstury są w miarę dobre, ale nie oszałamiają, miasta nocą (szczególnie LA) niespecjalnie zachwycają, a paleta kolorów jest dość uboga. Fury też proste, złożone z małej liczby polygonów i biedacko polakierowane. Animacja nie najlepsza - trzydzieści klatek na sekundę i okazjonalne zwolnienia to nie jest coś, nad czym można się rozpływać w obecnych czasach. Oczywiście jest sporo smaczków, jak iskry sypiące się rozwalanych latarni, eksplozje rozbitych samochodów, latające helikoptery czy efekt jaki towarzyszy odpaleniu turbo. W Midnight Club II grafika jest po prostu dobra. Dźwięk też, choć tutaj postawiono na różnorodność, co się chwali. W każdym z miast przygrywa odpowiednia muzyka – w LA hip-hop, w Paryżu i Tokio techno. Oprócz tego jest jeszcze mnóstwo pisku opon i ryku silnika czy dopałki oraz odgłosów stłuczek, ale najczęściej słyszymy docinki przeciwników lub dobre rady wujka Mosesa, który pieszczotliwie zwraca się do nas per: „mała krewetko". Tłusty knur.
Midnight Club II to od czasów Need for Speed: Hot Pursuit 2 najlepszy wyścig na PS2. Tu zresztą też ściga nas policja i często daje ostro popalić.
Zabaweczka jest szybka, daje solidny zastrzyk z adrenaliny, a trasy są dobrze urozmaicone i pełne niespodzianek w postaci ramp. Możliwość dowolnego wyboru trasy pomiędzy chceckpointami też jest dobrym rozwiązaniem – czasami dobrze jest skorzystać z jakiegoś skrótu. Ma jednak kilka wad. Między innymi brak możliwości personalizowania wyglądu pojazdu i nachalne, „gumowe AI".

Marcellus

Paryż, piękny Paryż. Los Angles to przy nim syfne miasteczko.

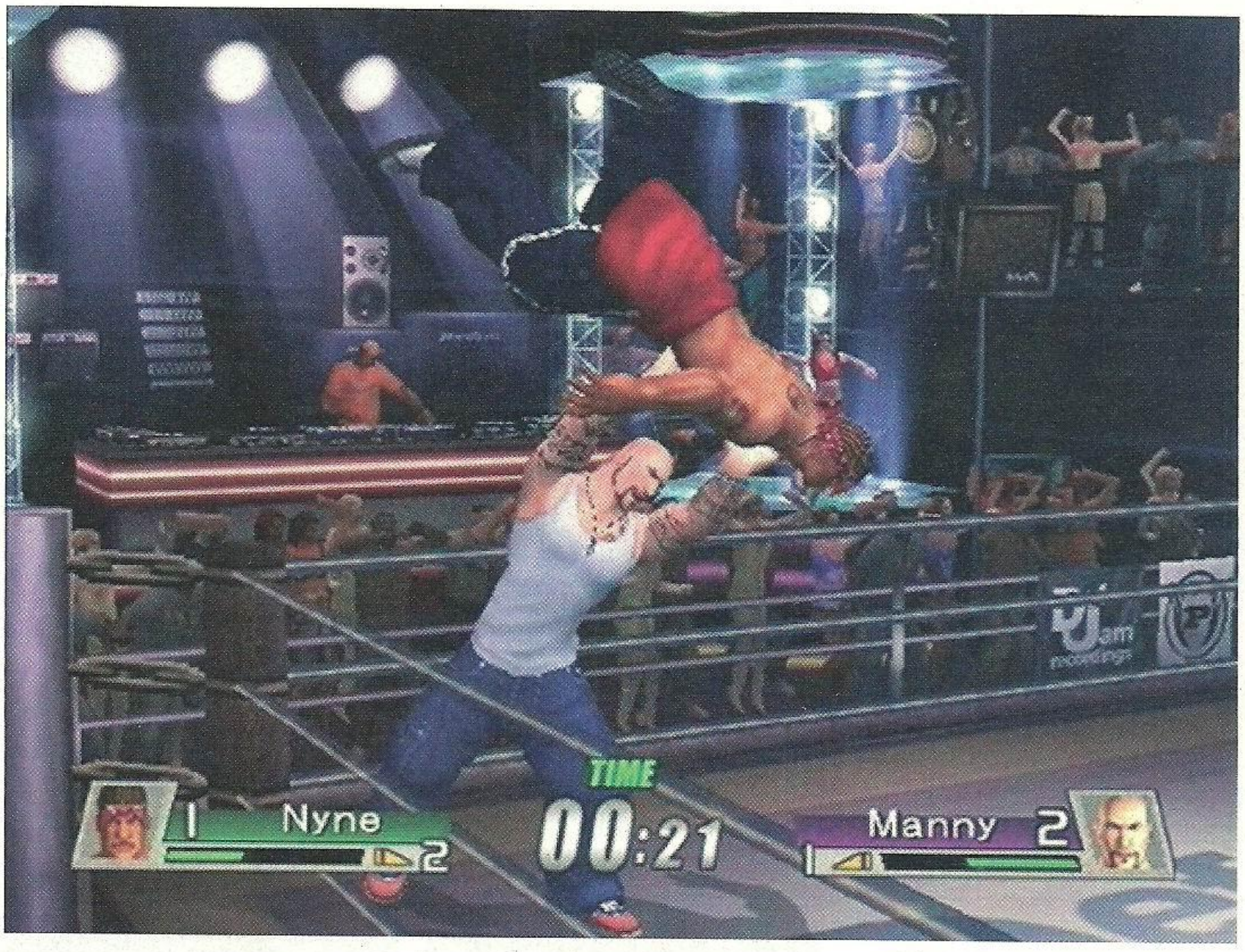
PlayStation 2 — *2 Fast and 2 Furious!*

- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* Rockstar SD
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb* **Nadciąga na:** *Xboxa*

8.5



Def Jam Vendetta

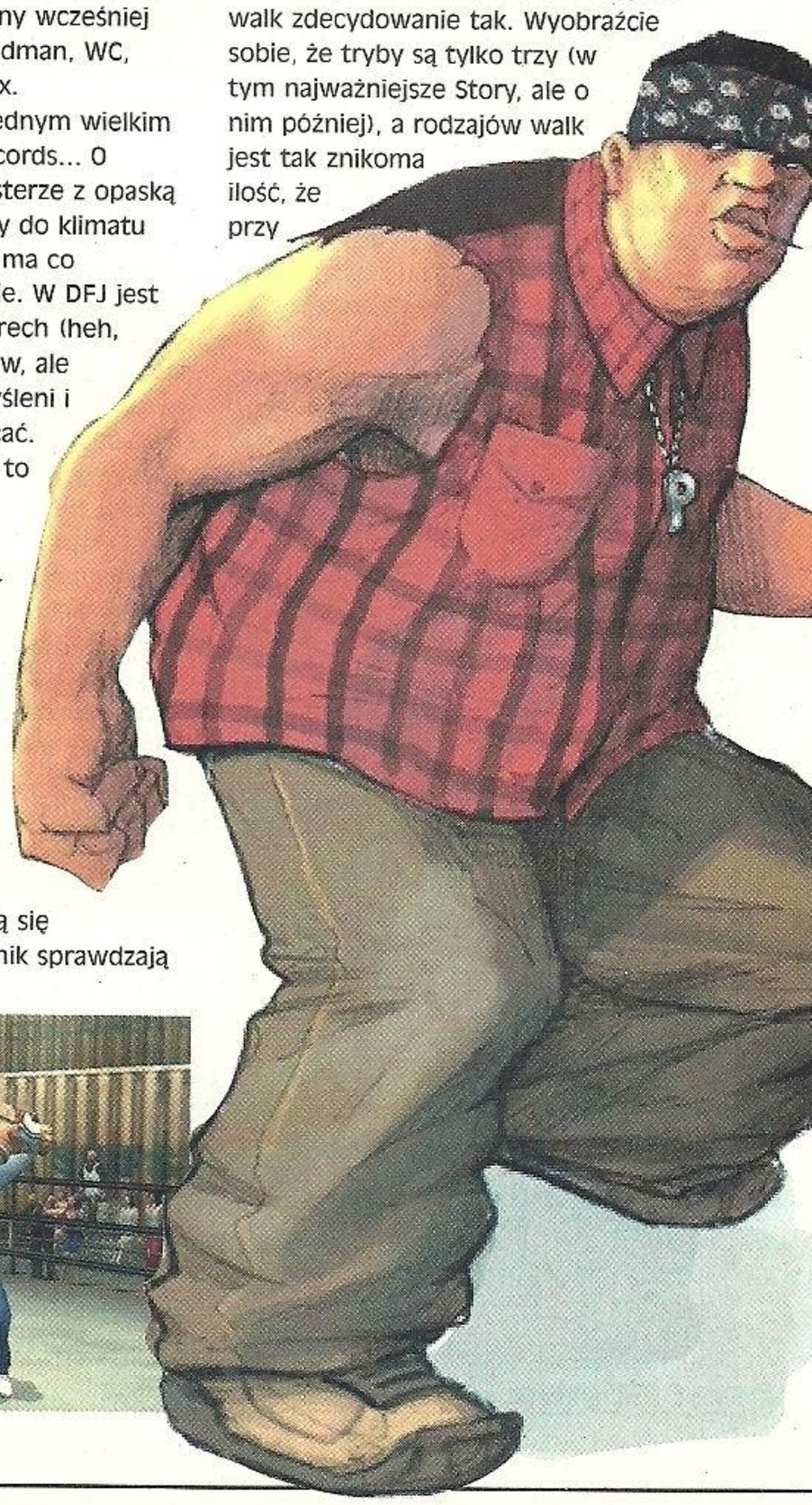
Nowa produkcja EA Sports BiG jest skazana na sukces. Przynajmniej w USA. Cóż bowiem może się sprzedawać lepiej niż połączenie wrestlingu i najbardziej popularnej muzy?

Chłopaki z BiG wiedzą o co biega w tym biznesie, co po raz kolejny udowodnili. Def Jam Vendetta jest naprawdę świetnym produktem i to zarówno pod względem licencji jak i grywalności. To najlepszy wrestling na konsolach. Kropka. A to, że występują w nim nie wrestlerzy znani z WWE czy NWA, a raperzy z jednej z najlepszych hiphopowych wytwórni wcale tego nie umniejsza. A nawet lepiej – dało dużo większe możliwości. Twórcy DJV mogli wystylizować grę w hiphopowym klimacie i sprawić, że zawodnicy będą wykonywać takie ciosy o jakich prawdziwym wrestlerom nawet nie wolno pomarzyć... Gry na licencji jakiejkolwiek federacji wrestlingowej muszą być jak najbliższe rzeczywistości. Zawodnicy mają mieć dokładnie takie ciosy i gesty jakich używają w rzeczywistości, areny mają wyglądać tak jak w TV i tylko zabawa jest szybsza, a niektóre rzuty nasi videowrestlerzy przyjmują trochę ostrzej. W Def Jam Vendetta nie było takiego problemu. I dobrze, bo dzięki temu gra ma styl. Przez duże S. Pamiętacie co pisałem przy okazji recenzji ulicznej koszykówki Street Hoops? Nieważne CZY zdobędziesz punkty – ważne JAK je zdobędziesz. W DJV jest podobnie – styl jest wszystkim.

Bring the Pain (Method Man)

Spośród największych gwiazd wytwórni Def Jam znaleźli się tu prawie wszyscy. Zabrakło chyba tylko najbardziej znanego LL Cool J'a. Wprawdzie pod Def Jam jest jeszcze słynna Rock-a-Fella z Jay-Z i Beanie Sigelem oraz Murder Inc. z Ja Rule i trochę ich tu brakuje, ale z DF są ci, których zabraknąć po prostu nie mogło. Jedziemy z listą: DMX, Method Man, Ghostface Killah, Ludacris, Joe Budden, Keith Murray, N.O.R.E (znany wcześniej jako Noreaga), Capone, Redman, WC, Scarface i Funk Master Flex. Zapomniałbym o jeszcze jednym wielkim nieobecnym z Def Jam Records... O słynnym Slick Ricku, gangsterze z opaską na oku – dobrze pasowałby do klimatu Def Jam Vendetta. Ale nie ma co narzekać, i tak jest świetnie. W DFJ jest w sumie czterdziestu czterech (heh, co na to Kaliber) wrestlerów, ale reszta to zawodnicy wymyśleni i nimi nie ma się co podniecać. Choć może i jest, bo część to panienki (chyba nie myśleliście, że mogło ich zabrakną w „takiej" grze?). W tym momencie trzeba oddać grafikom z EA BiG należny szacunek. Lalunie wyglądają świetnie, szczególnie podczas liczonych w czasie rzeczywistym wstawek filmowych. Na ringu jest już trochę gorzej, ale walki panienek nie zdarzają się często i jako miły przerywnik sprawdzają się świetnie.

Niestety po tej radosnej wyliczance musi przyjść trochę narzekania. O ile na liczbę zawodników niespecjalnie można narzekać, to na liczbę trybów i typów walk zdecydowanie tak. Wyobraźcie sobie, że tryby są tylko trzy (w tym najważniejsze Story, ale o nim później), a rodzajów walk jest tak znikoma ilość, że przy



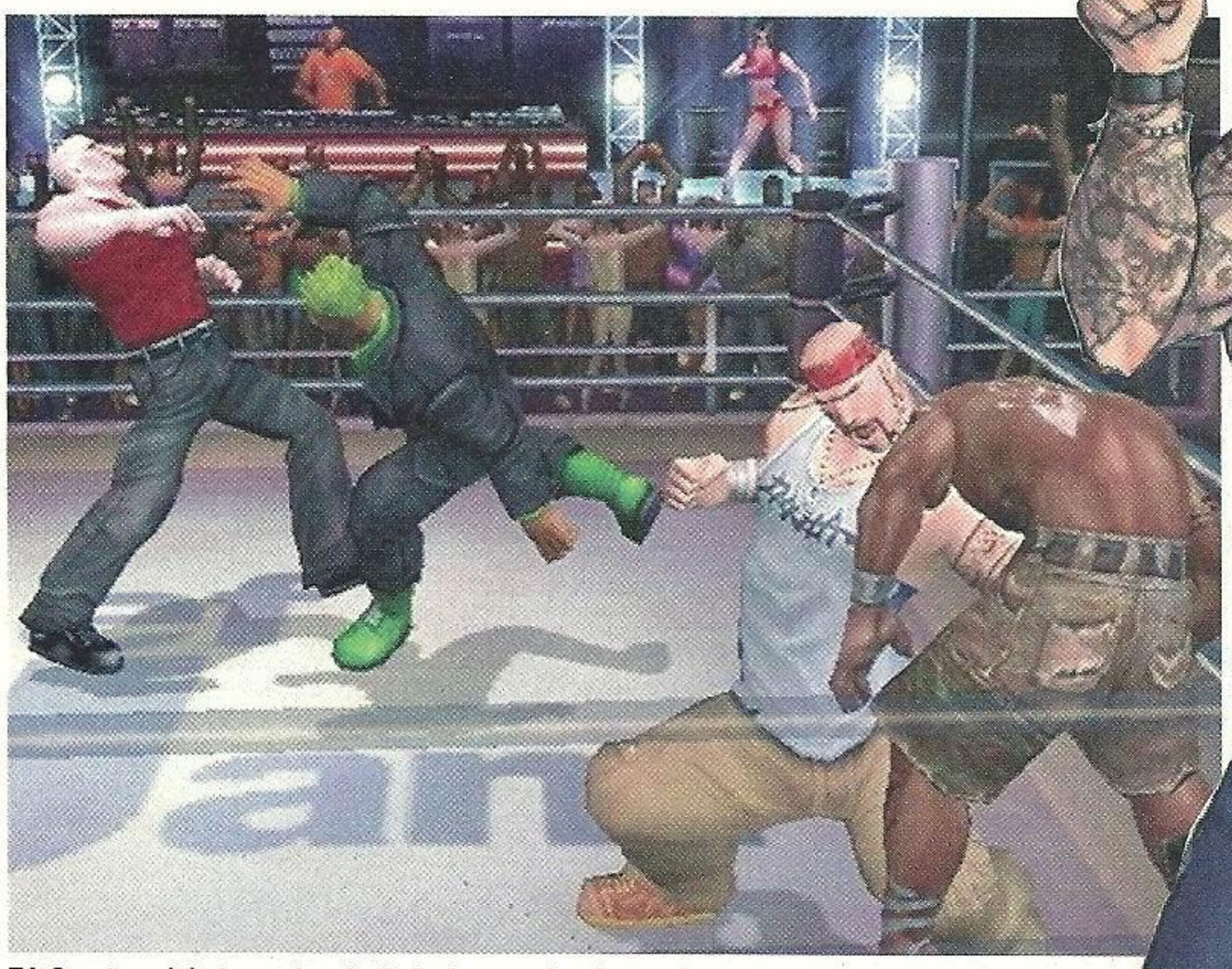
Manny to klasyczny białas ze slumsów - łysy, z licznymi dziarami i obcisłym podkoszulkiem.

SILENT HILL 3

RED PLUS

(c) 1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo.
All Rights Reserved

neo
PLUS



EA Sports wzięło to, co kręci młodych amerykanów, czyli wrestling i hiphop i zmieszało to wielkim kotle. Efekt jest naprawdę niezły.

WWE Smackdown! Just Bring It wygląda to po prostu żałośnie. Żadnych walk w klatce, żadnego hardcore'u, żadnych przedmiotów, którymi można by było zdzielić przeciwnika. DJV jest ostre, ale nie aż tak jak się tego spodziewałem. Wszystko zostało sprowadzone do pojedynków jeden na jeden, tag teamów, walk handicapowych (jeden na dwóch, trzech) i survivalu. Trochę tego mało, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę fakt, że takie pozycje najlepiej sprawdzają się w multiplayerze. Po kilkudziesięciu walkach tag teamów przydałoby się przecież zawalczyć w jakiejś klatce czy przywalić przeciwnikowi platynową płytą... Czyż nie?

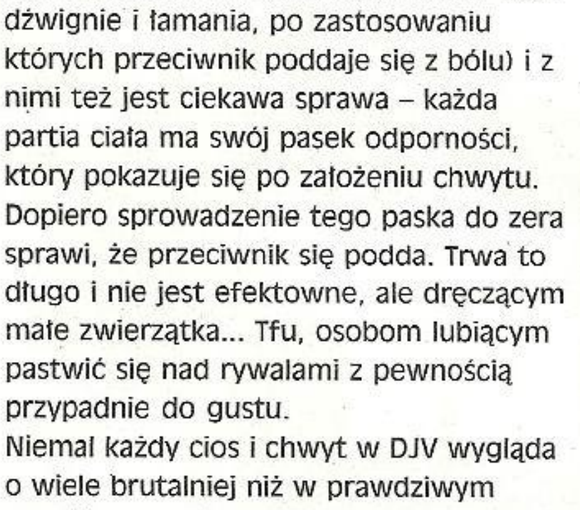
Smash Sumthin' (Redman)

Koniec z narzekaniem, jedziemy dalej. A dalej jest świetnie, bo na ringu dzieje się wiele. Jest szybko, brutalnie i płynnie do bólu. EA Sport BiG wiedziało do kogo zwrócić się o engine wrestlingu - do Aki, japońskiego developera, który ma na swoim koncie takie (dość stare wprawdzie) hity jak WWF No Mercy i WWF Wrestlemania 2000 na Nintendo 64. Widać jednak, że się nie zestarzeli i ich pierwsza gra (a przynajmniej koprodukcja) na PlayStation 2 i GameCube wyszła świetnie. „Silnik" Aki sprawdza się rewelacyjnie w akcji, dzięki niemu DFV jest taka grywalna. W zasadzie używamy tylko dwóch przycisków. Jeden odpowiedzialny jest za chwyty, a drugi za ciosy. Dla tych, którzy grali w poprzednie wrestlingi Aki nie będzie niczym nowym, że zarówno chwyty jak i ciosy mają swoją słabszą i mocniejszą wersję. Lekkie naciśnięcie klawisza powoduje wykonanie słabszej akcji, a przytrzymanie mocniejszej. I tak jak w prawdziwym wrestlingu mocniejsze akcje zostawia się na koniec walki, bo wcześniej przeciwnik łatwo je kontruje. Oprócz ciosów i chwytów jest jeszcze blok, bieganie oraz finisher (a w zasadzie dwa – jeden od przodu, a drugi od tyłu). Ciosy kończące wbrew swojej nazwie nie zawsze wykańczają przeciwnika. Dlaczego? Ano dlatego, że wszystko zależy od momentu, w którym je wykonamy. Jeżeli odpowiednio „zmiękczymy" przeciwnika i jego pasek energii spadnie do poziomu, w którym pojawi się napis 'Danger!', a sami nabijemy pasek aplauzu (im bardziej różnorodne są ciosy tym szybciej wzrasta) i odpalimy dopałkę („Blazin!") to możemy

zadać morderczy cios i mieć pewność, że przeciwnik już nie wstanie.

Można oczywiście wykonać finisher wcześniej, ale trzeba z tym uważać, bo jeżeli nie wykończymy nim oponenta, to narażamy się na kontrę. Przynajmniej tak było w moim przypadku – ile razy za wcześnie odpaliłem finishera, tyle w ogólnym rozrachunku przegrywałem. Oprócz finisherów są też submission (czyli dźwignie i łamania, po zastosowaniu których przeciwnik poddaje się z bólu) i z nimi też jest ciekawa sprawa – każda partia ciała ma swój pasek odporności, który pokazuje się po założeniu chwytu. Dopiero sprowadzenie tego paska do zera sprawi, że przeciwnik się podda. Trwa to długo i nie jest efektowne, ale dręczącym małe zwierzątka... Tfu, osobom lubiącym pastwić się nad rywalami z pewnością przypadnie do gustu.

Niemal każdy cios i chwyt w DJV wygląda o wiele brutalniej niż w prawdziwym wrestlingu, zadawany jest z większą siłą i dynamiką. Momentami są to tak bolesne akcje, że można tylko współczuć (no, tylko „niemal" współczujemy, hehe) przeciwnikowi, a samemu chwycić się za miejsce, w które został zadany cios (szczególnie jeżeli były to cojones). Walki są potwornie szybki i dosyć trudne. Nie raz będziecie wrzeszczeć z wściekłości, gdy po raz kolejny przeciwnik zrobi z Was miazgę w szybki i nieodmiennie bolesny sposób. W DJV



niezwykle ważny jest początek walki i presja na przeciwnika. Jeżeli dobrze zaczniecie i utrzymacie tempo walki przez dłuższy czas, to szanse znacząco rosną. Ale czasami wystarczy jeden błąd i losy - wydawałoby się rozstrzygniętego pojedynku - potrafią się odwrócić. To bardzo dobrze, szczególnie gdy bawicie się w multiplayerze – przeciwnik zawsze ma szansę odpłacić pięknym za nadobne.

Hip Hop i wrestling

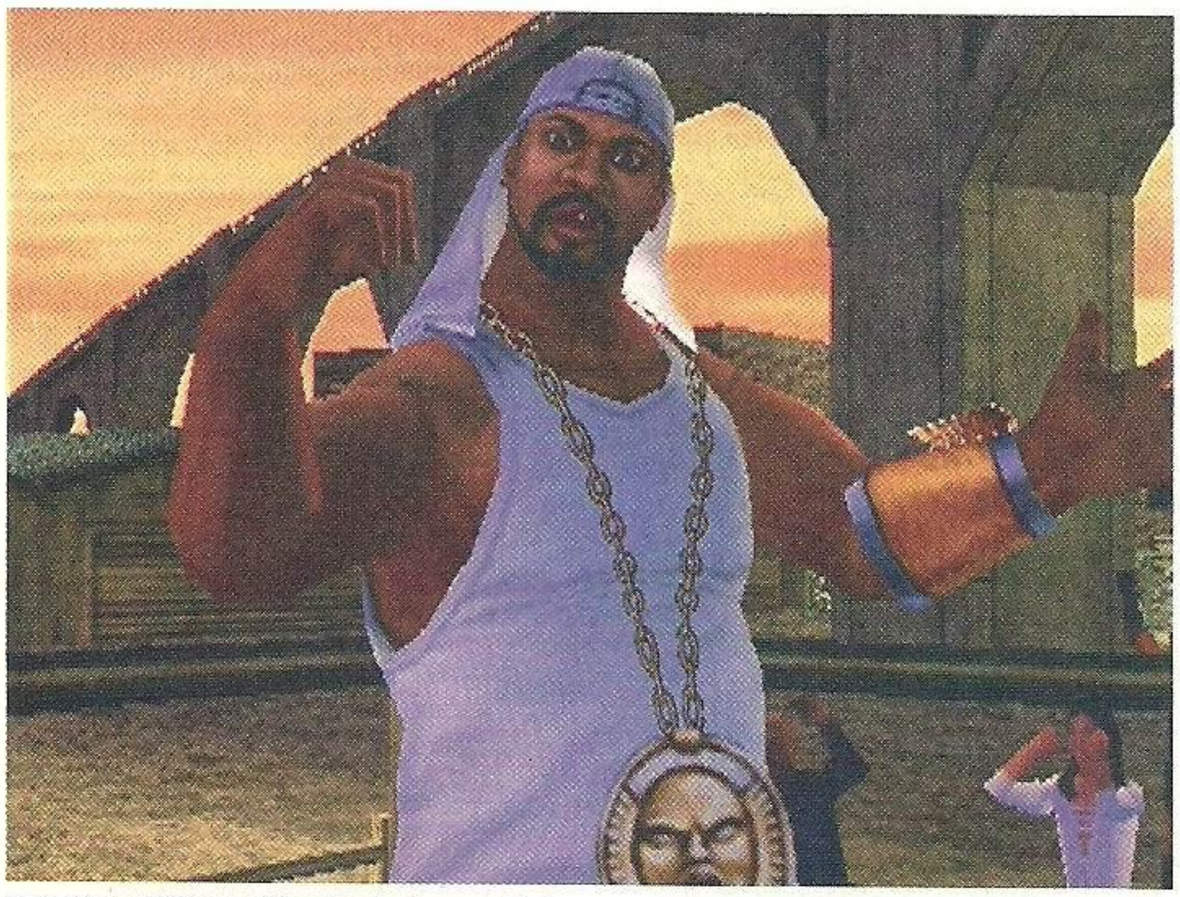
John nie zawsze był raperem

Na pierwszy rzut oka sprawa jest prosta. Niemalże idealne połączenie – gangsta rap promuje twardzieli i wrestling promuje twardzieli. Ale w rzeczywistości nie jest tak słodko, nawet pomimo tego, że wielu raperów przyznaje się do oglądania wrestlingu, nagrywa kawałki z wrestlerami (choćby Method Man i The Rock) i wejściówki dla rozmaitych wrestlerów. Po prostu publiczność niespecjalnie trawi wrestlerów, którzy mają hiphopowy styl. Z kilku powodów. Po pierwsze: to trochę inna publika, bardziej tradycyjna i w większości biała (wrestling to rozrywka rednecków, hehehe). Po drugie: bycie wiarygodnym wrestlerem-raperem nie jest łatwe – trzeba umieć składać rymy na żywo (lub prawie na żywo), aby przekonać do siebie widzów. Niewielu to potrafi, a właściwie chyba nikt. Po trzecie: promotorzy federacji stawiają jednak na ostrzejszy klimat – twardziele na motocyklach, w skórzanych katanach, groźny, czasami demoniczny wygląd (choć to najpopularniejsze było w drugiej połowie lat 90.). Być może era rapu we wrestlingu dopiero nadejdzie. Przynajmniej ostatnio coś się ruszyło. W federacji WWE niejaki John Cena ma maksymalnie hiphopowy styl i nawet trochę składa rymy. Na Wrestlemanii XIX miał mieć nawet konflikt (feud) i walkę na słowa z Faboulusem, ale ten dosłownie na kilka dni przed galą został aresztowany za posiadanie broni (co jest dosyć częste wśród raperów). W wyniku tego John Cena gadał do dwóch kartonowych posterów jeden przedstawiał Jaya-Z (duży), a drugi Faboulusa (Mini Me z filmów „Austin Powers" z twarzą rapera). John Cena porymował (dosyć nieudolnie, ale i tak zebrał owację) skopał postery i zszedł ze sceny. Szkoda, że Faboulus dał ciała, mogło być lepiej. Ale w każdym razie jest nadzieja. ■

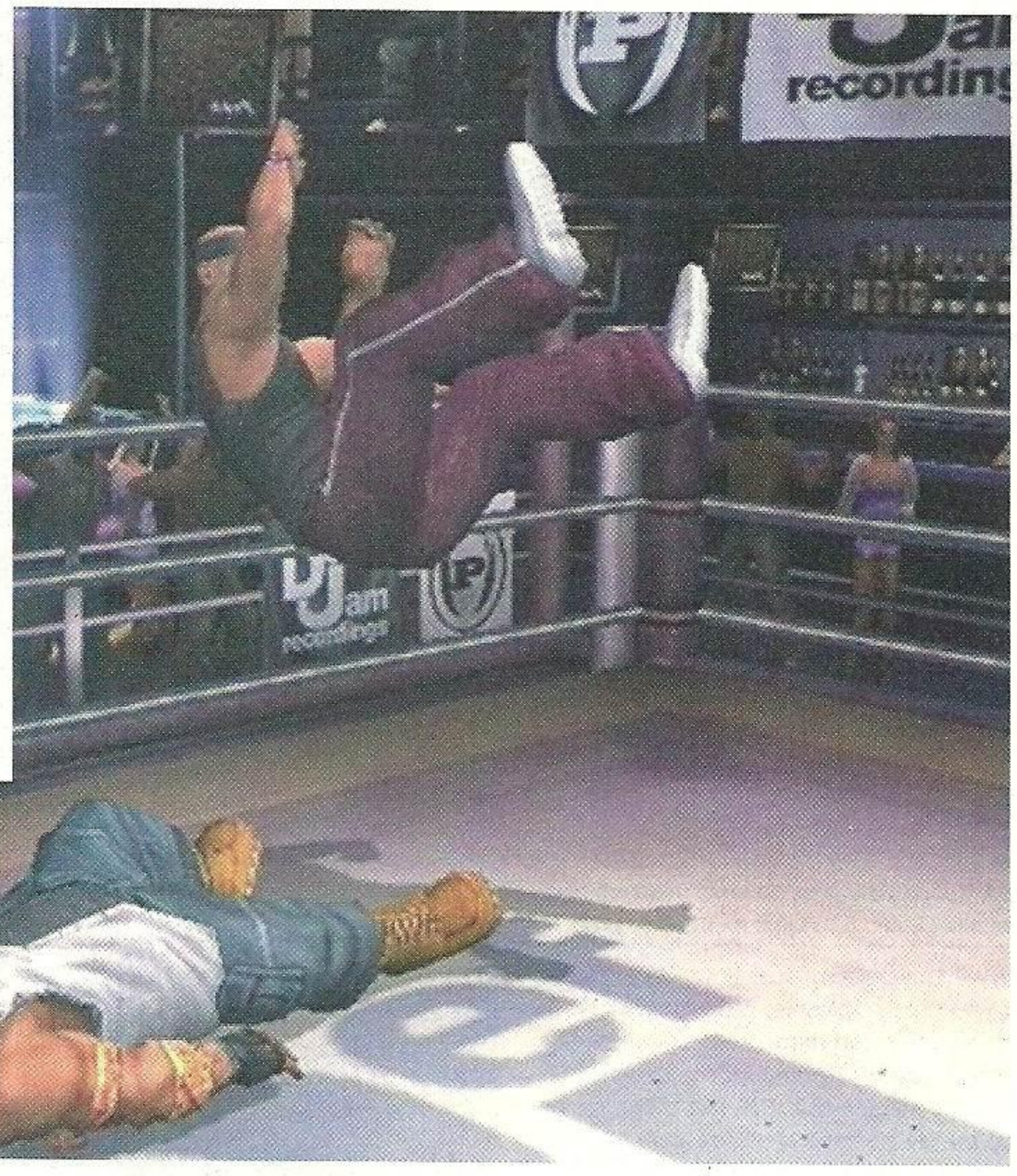
I o to chodzi, i o to chodzi...

Fight the Power (Public Enemy)

W Def Jam Vendetta jest (o czym już wspominałem) tryb Story. Kręci się on wokół dwóch najważniejszych rzeczy na świecie – floty i lasek. Kumpel naszego zawodnika, niejaki Manny prosi o przysługę – walkę za kasę na ringu. I tu pierwszy (i jeden z niewielu zgrzytów) – można wybrać spośród zaledwie czterech i do tego zmyślonych zawodników. Tego trybu nie da się przejść DMX'em czy Method Manem... Szkoda. Szkoda również, że nie ma możliwości stworzenia własnego rapera-wrestlera, ci przygotowani przez autorów nie przypadli mi specjalnie do gustu. No, ale wracamy



Ghostface Killah z ekipy Wu lekko spasł się w swoim Shaolin, ale potrafi nieźle namieszać na ringu.



do scenariusza – oczywiście zgadzamy się i walczymy. Po pewnym czasie spotykamy pierwszą panienkę, która dość wyraźnie na naszego zawodnika leci, ale... Jednocześnie pojawia się stara miłość wrestlera i okazuje się, że obecnie jest laską kolesia, który trzęsie całym tym biznesem – wielkiego nigera o ksywce D-Mob. No, teraz sprawa jest już osobista! Aby do niego dotrzeć trzeba pokonać całe zastępy przeciwników, w tym wszystkich raperów z Def Jam.

Zabawa jest dość dobrze przemyślana, i to z kilku powodów – po pierwsze: gracz zarabia kasę, za którą może rozwijać umiejętności zawodnika (siła, szybkość, obrona, chwyty, wytrzymałość, charyzma – szczególnie ta ostatnia jest bardzo ważna), po drugie: zarabia kasę (hehehe...) i może kupować zdjęcia lasek... Właśnie, laski. Podczas gry wielokrotnie nadarzy się okazja do zmiany partnerki. Szkopuł cały w tym, że pretendentka musi pokonać na ringu obecną laskę zawodnika, przy czym gracz oczywiście steruje jedną z panienek podczas walki. Jeżeli zdobędzie laskę to jednocześnie dostaje część galerii zdjęć... I tu niespodzianka – to są prawdziwe modelki, więc zdjęcia też są prawdziwe! Oprócz przyznawania kasy DJV nagradza niemal nieustannie – pojawiają się nowi zawodnicy, areny i inne pierdółki (ciuchy itp.).

Wróćmy na chwilę do scenariusza – scenki przerywnikowe są naprawdę dobre, mimika postaci jest rewelacyjna, modelom też nie można wiele zarzucić (szczególnie sztukom, wyglądają naprawdę dobrze), a i gadki, choć dość łagodne (brak słów na M i F), trzymają klimat. Resztę sprawdźcie sami.

Throw Ya Gunz (ONYX)

Do oprawy nic nie mam, pełen szacunek. Zarówno grafika, jak i bity są bardzo wysokiej jakości. Zawodnicy są szczegółowi i bardzo podobni do żywych odpowiedników (choć trochę przerysowani oczywiście), ruszają się żwawo i płynnie. Tekstury też dobre, areny klimatyczne (podziemny klub, miejscówka na dachu budynku itp.). DJV daje popalić od pierwszego kontaktu – to obecnie najlepiej wyglądający wrestling na PlayStation 2 i GCN. No i chyba nie ulega wątpliwości, że najlepiej brzmiący. Oczywistym było, że oprócz udowodnienia na ringu wyższości Scarface'a nad Redmanem (lub odwrotnie), będzie można tych kolesi posłuchać. I jest czego, choć kawałki zostały dość poważnie poobcinane (głównie ze względu na język), a w niektórych w ogóle nie ma słów, sam beat.

Oprócz muzy są głosy postaci (nasz zawodnik, nie wiedzieć czemu, jest niemową) i jak już mówiłem są dobrze podłożone (raperzy) lub dopasowane (postacie fikcyjne), a także odgłosy walki – jęk ringu, trzask łamanych kości i wrzaski publiki. Nic rewelacyjnego, ale też fatalnego. Oprawa jest zdecydowanym plusem Def Jam Vendetty.

In Cold Blod (Scarface)

Podsumowując – świetna zabawka dla miłośników hiphopu, trochę słabsza dla fanów wrestlingu (brak tworzenia postaci, znikoma ilość rodzajów walk) i ogólnie naprawdę bardzo dobra, rozrywkowa mordobijka. Dość długa, momentami bardzo trudna i naprawdę wciągająca. Przekonało mnie dobrze rozwiązane sterowanie, szybka i ostra akcja oraz duża dawka adrenaliny, która wydzieliła mi się podczas zabawy. Mojej dobrej opinii nie popsuły nawet okazjonalne przeniknięcia postaci i problemy z detekcją kolizji (w bijatykach ciężko tego uniknąć). A na koniec małe porównanie wersji... A właściwie jego brak – wersja na GC wygrywa tylko w dwóch kategoriach – multiplayer (co cztery porty to nie dwa, a multitap do PS2 jest drogi) i dźwięk – wersja GameCube'owa obsługuje Dolby Pro Logic II. Co nie ma większego wpływu na końcową ocenę.

And that's the bottom line, cause... Method Man said so!

Marcellus

Raperzy w grach

Jedynym dotychczas fajterem, w którym udział brali raperzy był Wu Tang: Taste the Pain na PSX'a z 1999 roku. Wu Tang powstało po tym, jak wydawca zdecydował się wstrzymać prace nad Thrill Kill. Wzięto gotowy engine i wsadzono tam raperów oraz zmniejszono ilość przemocy. Wyszła z tego całkiem konkretna mordobitka - w Neo Plus #16 Wu Tang: Taste the Pain dostało ocenę 7, czyli całkiem dobrze. Jeżeli macie ochotę to odkurzcie i zobaczcie jak wiele się zmieniło. Choćby wygląd Method Mana. ■

GameCube — *Jeśli lubicie takie klimaty - bomba!*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Big / Aki
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, Dolby Pro Logic II*

8.8

PlayStation 2 — *Oprócz ProLogic II wszystko w porządku.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Big / Aki
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

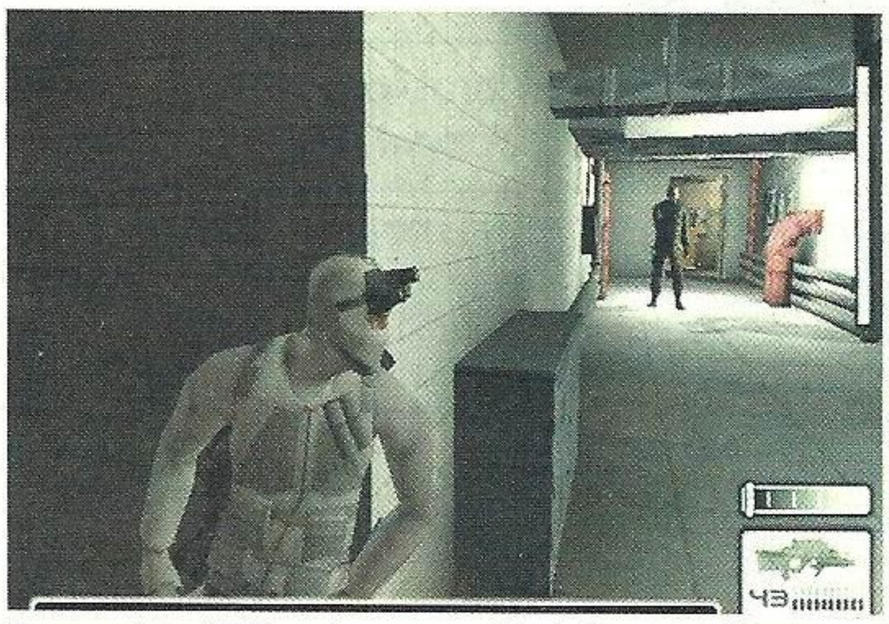
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

8.7

Efekty graficzne znane z Xboxa zostały dostosowane do mocy PS2.

Tom Clancy's Splinter Cell

Stało się – posiadacze PS2 wreszcie mogą położyć swoje drżące z niecierpliwości ręce na jednej z najlepszych gier na konsolę Microsoftu.



Nowy poziom - Elektrownia - z pewnością jest pewną rekompensatą za cztery miesiące oczekiwania na konwersję.

Odkąd tylko podano do informacji, że Splinter Cell nie będzie wiecznym Xboxowym exclusivem, od razu pojawiły się przeróżne spekulacje na temat jakości przyszłej konwersji. Wiadomo: PS2 ma już swoje latka na karku, a Xbox jest obecnie najpotężniejszą konsolą na rynku. Ponieważ dogłębnie testowałem obie wersje (a szczegółowy raport zdaję w pełnym opisie przejścia), szef zarządził przygotowanie drobnego porównania, które rozwieje ewentualne wątpliwości. Bo nie wątpię, że każdy czytelnik Neo Plus doskonale wie, o czym traktuje Sprinter Cell. Jednak podczas przechodzenia wersji na PS2 okazało się, że porównanie wcale nie będzie tak małe, jak można się tego było spodziewać. Do dzieła zatem.

Największe obawy posiadaczy konsoli Sony z pewnością dotyczyły szarpnięć w grafice. Nie da się ukryć, że Splinter Cell na Xboxie wygląda lepiej. Po pierwsze: jest wyższa rozdzielczość tekstur. Po drugie: znacznie lepiej wypadają dynamiczne cienie – na sprzęcie firmowanym przez Gatesa wyraźnie widać, jak linia cienia przesuwa się po wszystkich sprzączkach na stroju Sama, czego niestety nie uświadczymy na PS2. Także jakość tekstur wydaje się być nieco gorsza – ale są to zmiany kosmetyczne, o których zupełnie nie myśli się grając. Bardziej na PS2 boli gorsza jakość oślepiających promieni światła i brak kilku efektów z Xboxa, niż idealnie ostrych tekstur. Ogólnie wygląda trochę gorzej, ale nie na tyle, by myśleć o tym dłużej niż przez pierwsze trzydzieści sekund obcowania z grą.

Natomiast bardzo wiele trudu zadali sobie projektanci etapów – każdy poziom został w jakimś stopniu przemodelowany. Gdzieniegdzie jest to coś małego, jak na przykład nieznacznie przesunięte, bądź dodane okno. Mogą to być także drzwi przeniesione z prawej na lewą stronę korytarza, ewentualnie jeden z tysiąca innych zastosowanych zabiegów. Można długo się zastanawiać jaki cel przyświecał autorom i dywagować, czy na przykład pozbawiając pomieszczenie okna odciążono tym moc konsoli. Naszym zdaniem nie o to jednak chodziło. Spora część wszystkich zmian prowadzi do uproszczenia rozgrywki. Na przykład tam, gdzie na Xboxie był pokój z wartownikiem, na PS2 jest po prostu goła ściana. Gdzieś brakuje jakiegoś cywila, jeszcze gdzie indziej teren patroluje nie dwóch, a jeden żołnierz, albo w jednym z pokojów leżą dodatkowe pociski. Autorzy posunęli się jeszcze dalej i jeden z etapów został mocno przycięty – poziom rozgrywający się w budynku CIA stracił cały wstęp z forsowaniem wentylacji. Może z powodu trudnego fragmentu zabawy? A może przez wzgląd na mniejszą moc obliczeniową konsoli? Dodatki nie kończą się jednak na poprzesuwanych ścianach. Jest nowy przedmiot i napisana od podstaw specjalnie dla tej konwersji misja. Nowy sprzęt to lornetka. Można ją potraktować jako przyrząd umożliwiający patrzenie z oczu, bo strategicznie raczej się nie przydaje – jej funkcje doskonale spełnia luneta snajpera. Natomiast nowa misja jest jak najbardziej pożądana. Jakością i klimatem spokojnie dorównuje oryginalnym i nie można jej niczego zarzucić. Fisher penetruje elektrownię, w zimowej scenerii z mroźnym wiatrem przesypującym chmury białego pyłu. Genialna sprawa! Poza tym jest to jedyna misja, w której Sam zmienia ubranie – z arktycznego kamuflażu z maską na dobrze znany czarny strój. Pal sześć lornetkę, ale misja jest spoko. Miło mieć świadomość, że developer nie poszedł na łatwiznę i zadał sobie trud porwotu do pracy kreatywnej.

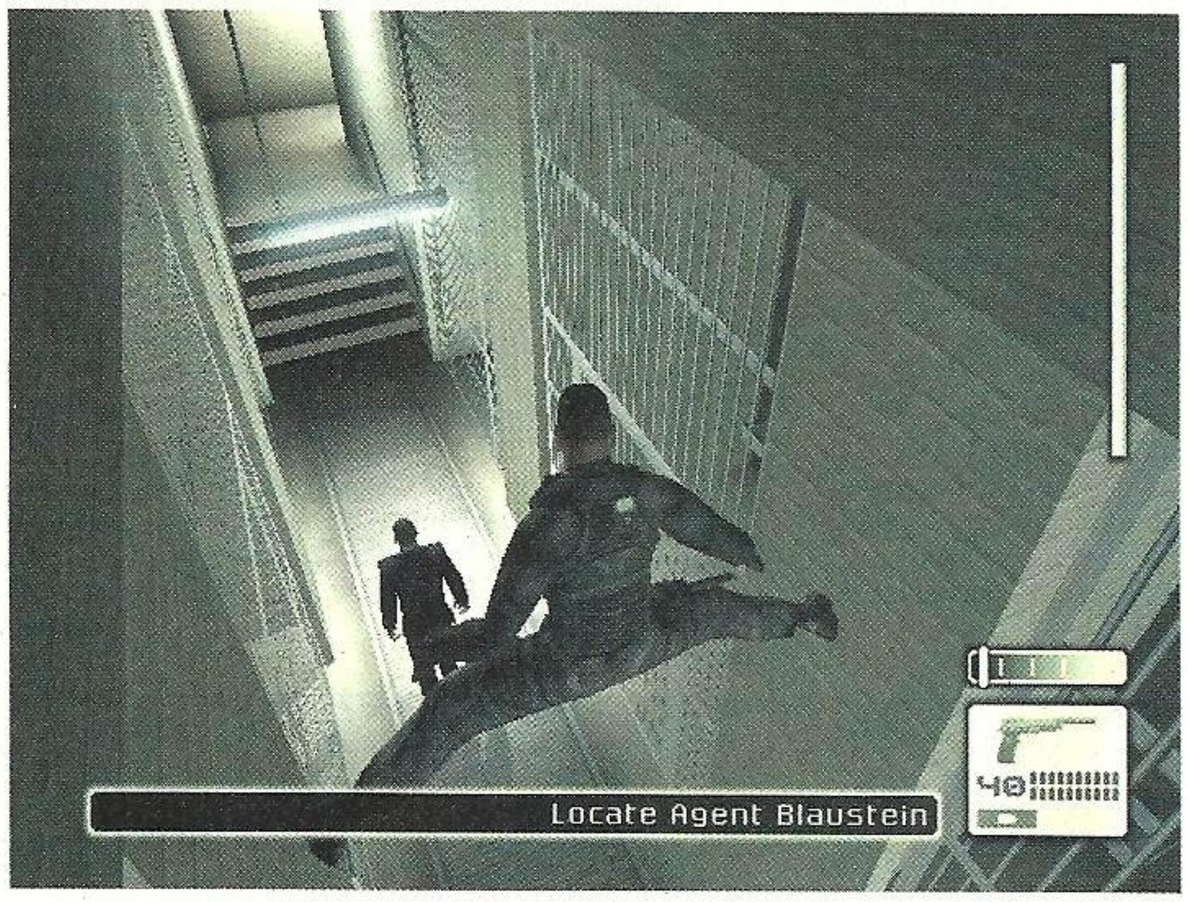
Kolejną istotną zmianą jest dodanie ponad trzydziestu (!) minut nowych filmów. Podobnie jak stare są nieco sztywne i wiele brakuje im do mistrzowskiej klasy Konami czy Capcom, ale chętnie ogląda się je po zakończonej misji.

Na PS2 ulepszono nieznacznie sterowanie. Stało się teraz bardziej intuicyjne, poprzez ułatwienie zmiany broni, a także wykorzystywania wytrychu i kamerki wsuwanej pod drzwi. Także Dual Shock 2 wydaje się być wygodniejszy do grania w Sprinter Cell, ale to oczywiście sprawa względna. Na PlayStation 2 nie ma także ścieżki dźwiękowej w Dolby Digital 5.1, a szkoda.

Największym minusem wersji na PS2 jest długie i częste dogrywanie się misji. Na Xboxie etap dogrywał się w całości i był podzielony jedynie savepointami, między którymi nie było jednak żadnych przestojów na ładowanie. Na PS2 etapy podzielone są na kilka części, pomiędzy którymi musimy chwilę poczekać. Nie są to godziny, ale wystarczy kilkadziesiąt sekund w bezruchu, by patrzenie na zapełniający się pasek stało się niezwykle nudnym i uciążliwym zajęciem. Cóż, błogosławieństwo twardego dysku... Szkoda też, że nie poprawiono większości błędów z oryginalnej wersji. Na szczęście trzeba się nieźle natrudzić żeby je znaleźć, ale twórcy powinni spróbować poprawić niezbyt przyjazną dla użytkownika kamerę. Szkoda.

Pomimo kilku małych uproszczeń w stosunku do oryginału z konsoli Microsoftu, Splinter Cell to jedna z najlepszych gier na konsolę Sony. Dorosła, trudna (choć łatwiejsza niż na XPudle) i bardzo wymagająca. Cieszę się, że nie zawalono tej konwersji.

Dzik Rzeźnik



Nowy gadżet - lornetka z noktowizorem.

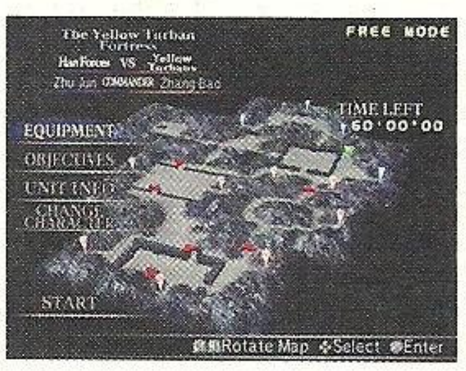
PlayStation 2 — *Doskonała konwersja jeszcze lepszej gry.*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.0



Dynasty Warriors 4

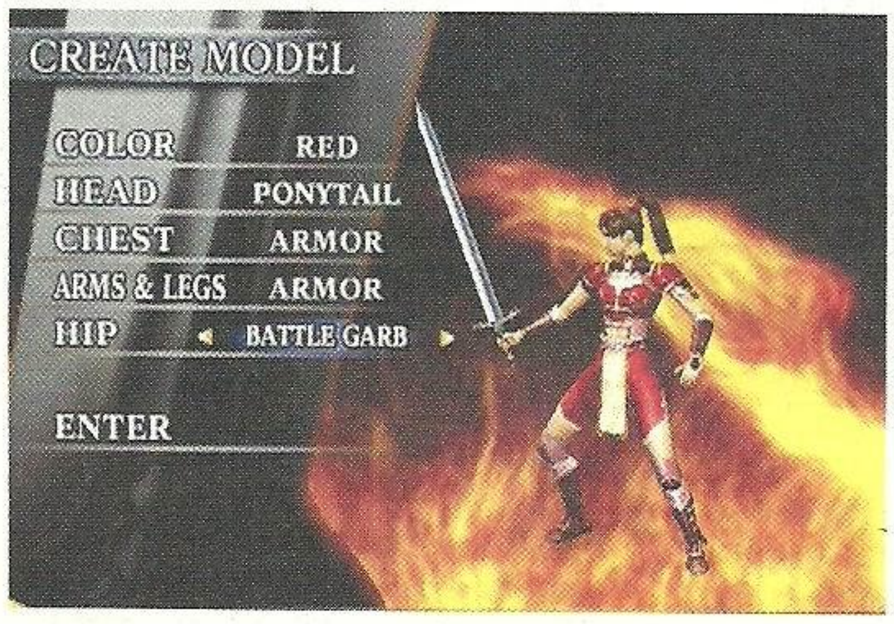
Kiedy zakładano państwo znane dzisiaj jako USA, powstał problem wyboru języka urzędowego. W USA decydowali o jego wyborze imigranci i nie była to sprawa oczywista...

Odbyło się referendum i wyobraźcie sobie, że język niemiecki przegrał tylko dwoma głosami. O ile świat byłby dziś inny, gdyby trzy czwarte ludzkości mówiło po niemiecku? Ale nikt już o tych dwóch głosach nie pamięta. Bo tak to właśnie jest. Jeśli na olimpiadzie masz czas gorszy o dwie setne sekundy, to i tak stoisz na podium piętro niżej. Nikogo nie obchodzi mała różnica. Powiada się, że podobnie jest w interesach – jesteś lepszy o dwa procent i to wystarczy. W ogólnym rozrachunku wygrywasz całkowicie, bo zyski się kumulują.

Tropem tym podążyła firma Koei, która serię Dynasty Warriors produkuje jak mały maszynowy karabinek. Ledwie DW3 i wersja na Xboxa, potem DW3XL, a już mamy czwartą część. Każda z nich nieco się różni od poprzedniej, każda jest bardziej rozbudowana, ale odnoszę wrażenie, że impet zmian zdecydowanie zmalał. Sądzę, że autorzy dotarli już do granic możliwości konsoli przy zastosowaniu tego silnika i albo napiszą coś od początku, albo udadzą się w inną stronę, co zresztą próbują zrobić.

Kilka zdań przypomnienia o czym jest gra. Trywializując, wcielamy się w samotnego chińskiego generała, który zbiera krwawe żniwo w pokłosiu przeciwnika. Na liczniku nabija setki zabitych, morale armii rośnie, a my tniemy kolejne oddziały, obserwując na mapce umieszczonej w prawym górnym rogu ekranu jak przemieszcza się reszta generałów, czy mają problemy i czy trzeba zmienić kierunek natarcia. Mamy ze sobą swoich giermków, którzy póki żyją będą ciąć tych, co chcą nam wbić nóż w plecy. Podczas kolejnych bitew zbieramy punkty, przedmioty różnego rodzaju i power-upy, które od razu zwiększają nasze statsy, albo można je skonfigurować między bitwami. Wszystko to znajdować się może w skrzyniach na wrogim terenie, albo dostaje się w nagrodę za zabicie wrogiego oficera. Sądzę jednak, że znacie już tę serię doskonale, bo często się u nas o niej pisze, zatem przejdźmy do nowości.

Po pierwsze bardziej urozmaicone pola bitew. Motyw niekończącej się pustyni zamknięty został chyba raz na zawsze. Pola, lasy, łąki, ruiny chat, wąwozy – wszystko to, choć schematyczne i sprawia wrażenie wielkiej sterylnej makiety, jest miłą odmianą od dotychczasowej scenografii. Oczywiście są także śliczne renderowane przerywniki filmowe, ale do tego się już przyzwyczailiśmy. Tak jak i do faktu, że wszystko rozgrywa się ciągle w tych samych realiach. Oni to mają zdrowie.



W całej grze jest pięćdziesiąt misji rozgrywających się na siedemnastu różnych mapach. To sporo – najwięcej z dotychczasowych części, ale pamiętajmy że praktyka firmy Koei polega głównie na dokładaniu do tego, co już jest. Dołożono zatem możliwość pojedynkowania się. Kiedy wybitnie zdenerwujemy wrogiego jenerała, w prawym górnym rogu pojawia się malejący paseczek informujący, że możliwy jest pojedynek. Wciśnięcie „x" zanim zniknie sprawi, że spotkamy się z nim jeden na jeden, na małej arenie. Jeśli macie opanowane combosy z poprzedniej części – dacie radę. Całość ma więcej wspólnego z party-game, niż mordobiciem.

Oprócz tego zaimplementowano w grę cały wielki dział zdobywania twierdz. W jego skład wchodzą głównie machiny oblężnicze, od katapult, przez drabiny, mosty, a nawet czołgi. Wszystko to wygląda jak zwykle dość schematycznie, ale już chyba przyzwyczailiśmy się i do tego, że wszystko, co nie jest naszym generałem, porusza się w tej grze według schematu. Pojazdy jeżdżą więc sobie bez celu podkreślając głównie swoją obecność. Najbardziej imponujące są z tego wszystkiego powozy i tak zwane „tiger tanks", czyli wielkie skrzynie na kołach, z głowami tygrysów zionących ogniem. Fajowskie! Słonie i konie też oczywiście są.

Wróćmy na chwilę do naszych żołnierzy. Do odkrycia mamy czterdziestu generałów. Każdy z nich rozwijając się może w efekcie uzyskać prawo do ośmiu giermków – wielu jak nigdy dotąd. Postacie generałów przemodelowano i jest trzech nowych (Cao Ren, Zhou Tai, Yue Ying). Dodano do gry także opcję Edit, dzięki której można sobie stworzyć giermka i własnego oficera. Nie liczcie jednak na cuda. Prostota tej opcji każe sądzić, że w Koei pracują już nad DW5. Po prostu jeden model postaci można oblepiać różnymi strojami. Oprócz tego już kosmetyka – dodano możliwość wykonania dodatkowego ataku z powietrza i klejnoty, które zbierane i konfigurowane dają różne moce, oraz możliwość zmieniania generałów przed bitwami. Nie jest już tak, że jeśli jakimś ludzikiem zaczniemy grę, to trzeba nim kończyć.

Rozbudowano także tryb dla dwóch graczy. Na uwagę zasługuje Encounter – dwóch graczy szuka się w półmroku i klepie na żywioł. Niezły patent na skradankę: cienie naprawdę są mroczne i można się zaczaić. Drugą opcją jest Influence, gdzie najpierw zdobywa się sojuszników, a potem idzie klepać przeciwnika.

Podsumowanie każdy powinien zrobić sobie w głowie sam. Gra jest jak zwykle super, ale... Jeśli macie część trzecią – radzę poczekać na piątą, chyba, że już nie możecie wytrzymać, a poprzednią przeszliście do cna. Zapowiada się, że będziemy tę serię kupować co dwie części, bo wtedy załapujemy się na więcej zmian. Osobiście wciąż naciskam mentalnie na twórców, by zadziałali coś z silnikiem, żeby przeciwnicy nie pojawiali się dwa metry przed naszą postacią, nie znikali w czasie walki „na chwilę" i zachowywali się naturalniej. I tyle z koncertu życzeń. Ocena ogólna: trzeba było jednak jeszcze nieco poczekać z premierą tej gry i więcej dodać, ale DW4 zbierający doświadczenia wszystkich poprzednich części jest i tak niezły!

Grabarz

PlayStation 2 — *Czarny koń niespodzianie lekko zwolnił*

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

CUBIX: Robots for Everyone

Im dłuższy tytuł, tym głupsza gra. Witamy na krótkim, ale jakże radosnym koncercie głupot, który sponsorują następujące literki: Cubix: Robots for Everyone – Showdown.

Tak się dziwnie złożyło, że literki owe układają się w tytuł gry, o której powinniście zapomnieć jak najszybciej. Dlaczego? Cubix: Robots for Everyone - Showdown to gra na podstawie filmu i serii zabawek, że tak nieskładnie napiszę (i tak wiecie o co chodzi). Są roboty i się naparzają. Roboty są zabawkowe, ulepsza się je i wybiera rodzaj ataku. Koniec filozofii gry. Grafika prostacka, dźwięk do niczego. Przed walką wybiera się robota, który potem walczy, co my skrzętnie oglądamy. Rewelacja. Rżnięcie z Pokemonów i Digimonów jawne, ale tym razem żadnej radochy z grania, bo te pojedynki nie budują żadnego napięcia, nie mówiąc już o tym, że czasem nie wiemy kto kogo atakuje. Z daleeeeka od tego. Zapamiętajcie tylko taki układ: cubix = gra „do pupy". Tyle powinno wystarczyć. **[Grabarz]**

PlayStation 2 i GameCube
- *Wydawca:* 3DO
- *Producent:* 3DO
- *Liczba graczy:* 1-2

1.2

PIGLET'S BIG GAME

Z psychologicznego punktu widzenia, dobrze, że mieszkańcy Stumilowego Lasu nigdy nie dorośli. Każdy z nich ma idealne zadatki na psychopatę i upośledzonego emocjonalnie półgłówka.

Przesympatyczny Prosiaczek nie należy tu do wyjątków. Jego wieczny strach doprowadziłby go zapewne prędzej czy później na krawędź poczytalności i rozkazał odebrać sobie życie, liczmy tylko, że w samotności, bez pociągania za sobą sfrustrowanego ciągłym poszukiwaniem sensu życia Tygryska, który do tego czasu zdążyłby pewnie popełnić kilka brutalnych morderstw, stwierdzając, że papranie się we krwi, to przecież to, co pręgowane koty lubią najbardziej.

Na szczęście moje mroczne wizje nie przeszkadzają dzieciom całego świata zachwycać się bajkowymi postaciami A.A. Milne. I słusznie, bo teraz w poczet zabawek ze Stumilowego Lasu weszła jeszcze gra – o dziwo całkiem niezła, nosząca tytuł: „Piglet's BIG Game". Jest to prosta gra dla dzieci do dziesiątego roku życia, dziejąca się w wymienionych realiach. Historia w niej opowiedziana jest taka: mieszkańcy Stumilowego Lasu miewają sny, w których mają swoje problemy. Dziarski Prosiaczek może te sny odwiedzać i pomagać przyjaciołom. Tak na przykład Puchatek szuka miodu i pomoc polega na przemierzaniu cukierkowej krainy, zbieraniu ciastek i w efekcie poszukiwaniu złocistego przysmaku. Poziom Maleństwa, rysowany jest z kolei cudowną techniką – jakby cały ulepiony z tektury pokolorowanej flamastrami – coś niesamowitego! Są też Hefalumpy i Wuzle (czy jak kto woli: Łonie i Stasice), które pokonuje się w dość specyficzny sposób. Krążymy mianowicie po poziomie, a przeciwnicy robią to samo, na swoich ścieżkach. Jeśli nie skradamy się wystarczająco sprawnie, zwierzaki rzucają się za nami w pościg. Wtedy, znalazłszy się na jednej linii, stajemy do mrożącego krew w żyłach pojedynku. Otóż pojawia się na ekranie wzór kilkuprzyciskowego combosa. Przeciwnik bieży do nas, a my musimy wklepać to combo, zanim nas dotknie. Wklepujemy, straszymy przeciwnika dziwną miną i ten znika. Fajne, nie? W kolejnych poziomach można grać między innymi Tygryskiem (skradanie się jest tym, co Tygryski lubią najbardziej), i tak dalej, i tak dalej. Mówiąc ogólnie gra jest doprawdy zaskakująco ciekawie przygotowana. Z niezłą grafiką i animacją, bez przemocy, ale za to z kilkoma naprawdę ślicznymi efektami, ciekawymi postaciami i scenariuszem w sam raz dla dzieci. Oby jak najwięcej takich gier, a może pomyślimy w przyszłości nad kącikiem dla rodziców w N+? Tak, tak – starzejemy się powoli wszyscy. **[Grabarz]**

Prosiaczek. Paranoik z zadatkami na schizofrenika.

PS one, GameCube
- *Wydawca:* Gotham
- *Producent:* Doki Denki
- *Liczba graczy:* 1

6.9

MURAKUMO RENEGADE: MECH PURSUIT

Z wykło się mawiać: ciężko będzie grom FPP, które wyjdą po Doomie III. Dokończmy na tę modłę: I ciężko fruwanym strzelankom, które wyjdą po Panzer Dragoon Orta.

Murakumo nie miał co prawda zmieść PDO, ale miał mu na pewno zagrozić. Tymczasem prawda jest jak zwykle smutna. Murakumo przy Panzerze znika, dezintegruje się, nie istnieje.

Niby prosto zrobić strzelankę – ot latasz i zgarniasz kolejne rzesze wrogów. A jednak jest to jakieś wyzwanie. W Murakumo założenie było takie, że wielkie mechy miały śmigać między blokami na pełnej prędkości i zmiatać wrogów przypuszczających atak na biedną ludność cywilną. Idea szczytna. Postawiono więc na mechy. Wielkie roboty, leczące kompleksy Japończyków (vide tekst „Dlaczego pani soli kota?" w tym numerze). I co? Owszem – mechy wypadły świetnie. Murakumo jest niemal encyklopedią wiedzy na ich temat. Do odkrycia tony modeli, każdy zdecydowanie różny od poprzedniego pod względem parametrów broni, siły ognia i pancerza. Niestety – żaden z mechów nie potrafi celować. W trakcie gry siejemy po wszystkim, prując po prostu bez ładu i składu przed siebie i od czasu do czasu oglądając mało efektowne eksplozje (momentami bardziej przypominające owocowanie pomarańczy na drapaczach chmur). Totalna porażka w miejscu, gdzie strzelanka powinna czuć się pewnie!

Mech pruje do przodu, my zaś możemy lawirować między budynkami i zmieniać wysokość. Przypomina to do złudzenia lot nad gwiazdą śmierci, tyle, że pod niebieskim niebem. No i super, tylko, że strzelając musimy nadążać za głównym przeciwnikiem na danej planszy i nie możemy go zgubić. W zasadzie Murakumo Renegade: Mech Pursuit to gra polegająca na ściganiu przeciwnika. Ciągle tak samo, byle go nie zgubić. Rany Boskie!

Budynki wyglądają jak ustawione z klocków przez dzieci na zajęciach w przedszkolu. Póki się między nimi śmiga, jeszcze do zniesienia – nie radzę jednak się przyglądać.

Ta gra jawnie urąga posiadaczom Xboxa, próbując wmówić im, że oto szczyt możliwości konsoli. Ładne filmiki między misjami i tona mechów nie przykryje zgnilizny jaka toczy tę grę od wewnątrz, od strony mechaniki rozgrywki. Absolutnie i pod żadnym pozorem nie jest warta uwagi. I pomyśleć, że From Soft to twórcy serii Armored Core. **[Grabarz]**

Xbox
- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* From Soft
- *Liczba graczy:* 1

4.3

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Postępująca degrengolada słynnej serii przygnębia mnie jak wiosenne przesilenie.

Konami OSA po raz kolejny postanowiło spróbować się w walce z gigantem EA Sports i znów wyszło na tym kiepsko. Owszem jest tu kilka niezłych momentów, ale jako całość ISS3 zupełnie nie ma się czym bronić.

Menu serii z Osaki jest jak zwykle przebajerzone, a przez to nieczytelne i drażniące. Rozpoczęcie meczu trwa długo, a obsługa menu ustawiania składu i taktyki jest po prostu fatalnie zorganizowana. Niemal nic nie widać – owszem, ładnie to wygląda, ale ładne nie znaczy wcale funkcjonalne. Gdy przebrniemy przez menusy rozpoczyna się ładowanie... Trwa ono dłuższą chwilę, ale w tym momencie możemy to przeboleć. Gorzej gdy w trakcie meczu musimy dokonać zmian w składzie – wyjście do menu... Loading, powrót do gry... Loading... Eeech.

Ale przejdźmy może do samego meczu... Jest kiepsko - jeżeli dobrze rozumiem arcade'owe podejście do piłki nożnej, to gra powinna być szybka i płynna, bez przestojów. W ISS3 jest na odwrót. Dlaczego? Bo podania wołają o pomstę do nieba.

Jedyna warta uwagi nowość - „close cam". Gra słaba.

Nie dość, że zazwyczaj są niecelne, to na dokładkę powolne. A już podania „górą" w ogóle nie funkcjonują – piłka albo dotrze do adresata, albo nie i wpływ na to mamy znikomy. Dryblingi również rozwiązano kiepsko, ale to raczej wina ociężałości sterowania. Zawodnicy reagują powoli na komendy, odstępy pomiędzy wykonaniem polecenia, a jego wydaniem są zdecydowanie za duże. Stąd zapewne tyle nieudanych odbiorów piłki – co chwilę karani jesteśmy żółtymi kartkami za spóźnioną próbę zabrania futbolówki przeciwnikowi. Do tego dochodzą problemy z automatycznym przełączaniem się zawodników – za wolno i zazwyczaj zupełnie bez sensu. Ciekawostką, która dodaje trochę arcade'owego smaczku ISS3 jest „Close-Cam" czyli zbliżenie ułatwiające minięcie obrońcy. Wygląda efektownie i nawet jest dość użyteczne. Ma jednak wadę - można je wykonać tylko na skrzydle, w okolicy pola karnego przeciwnika. Pytam się, skąd takie ograniczenie? Dlaczego gdy szarżujemy na wprost pola nie można wykonać tego ruchu? A zresztą nieważne.

ISS3 jest prawdziwym popisem niekonsekwencji w tworzeniu gry piłkarskiej. Strzały z daleka nie funkcjonują wcale, strzały z bliska zawsze wpadają. Zawodnicy są po prostu głupi. W ataku nie wychodzą na pozycje, a w obronie stoją jak kołki. Litanię można ciągnąć niemal

w nieskończoność.

Grafika i dźwięk trzyma pewien, jednak niezbyt wysoki poziom. Dzięki licencji zawodnicy są podobni do prawdziwych, ale postacie zbudowano dość ubogo. Ruszają się nawet nieźle, ale PES2 to nie jest. Boisko niebrzydkie, stadiony też niezłe, cieszy przełączniki 50/60Hz i płynność animacji. Ale jako całość nie zachwyca. Dźwięk dobry tylko w dwóch aspektach – nieźli komentatorzy i dobre muzyczki w menusach, reszta jest bardzo średnia, a czasami słaba (odgłos kopania gały!).

Jedyne czego PES2 może zazdrościć ISS'owi to Mission Mode. Konsola stawia nam rozmaite trudne zadania – wygranie meczu po wyrzuceniu trzech zawodników, lub gdy nasi są w najgorszej formie, a przeciwnicy w najlepszej. Resztę Konami OSA może sobie schować i nawet dobrze by było gdyby więcej tego nie pokazywało. I dla nas i dla nich. **[Marcellus]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami OSA
- *Liczba graczy:* 1-4

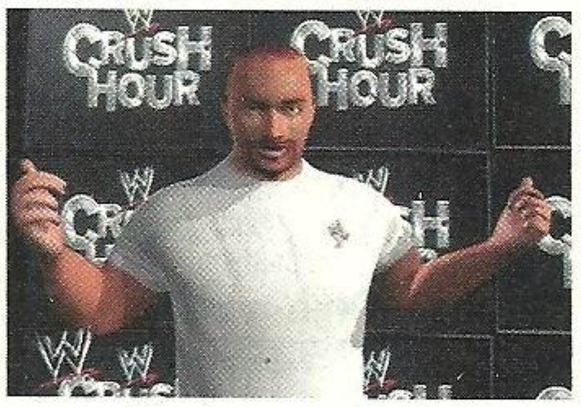
5.5

WWE Crush Hour

Widząc literki WWE przed tytułem gry większość graczy spodziewa się kolejnej wrestlingowej młócy. W tym szczególnym przypadku sprawdziło się tylko to drugie.

Co ciekawego można powiedzieć o nowej pozycji THQ? Raczej niewiele – jest to po prostu samochodowa strzelanka. Jedynym jej związkiem z najsłynniejszą federacją wrestlingu na świecie jest licencja, a co za tym idzie - wszyscy kierowcy to wrestlerzy (lub divy - czyli laseczki). Wózki, którymi się rozbijają mają pasować do image'u znanego z ekranów telewizorów. Mają, ale nie do końca pasują. Kilku zawodników i owszem, ma samochody, które jakoś oddają ich ringowy attitude, ale w większości przypadków wyszło to średnio.
Jak cała zresztą zabawka, WWE Crush Hour to produkt z niższej półki - w Stanach kosztuje niecałe dwadzieścia dolarów. To widać w niemal każdym elemencie. Już menusy robią nienajlepsze wrażenie, a potem wcale nie jest lepiej. Marne, jednostajne tekstury i wyblakła kolorystyka. Średnie pod względem wykonania pojazdy i już całkiem słabe efekty świetlne, wybuchy i tak dalej. Dźwięk też marny. Owszem, są muzyczki wejściowe wrestlerów, ich powiedzonka czy komentarza Jima Rossa, ale poza tym nic więcej nie nadaje się do słuchania. Wszystkie efekty dźwiękowe są przytłumione i niewyraźne, eksplozje nie urywają głowy, a chęć przykręcenia głośności już po kwadransie jest nieodparta. Czyli jest dokładnie tak, jak można się było spodziewać po zabawce z niewielkim budżetem. Oczywiście są to wady, ale kwota jaką trzeba wyłożyć na tę grę przynajmniej trochę je usprawiedliwia. W grze za pięćdziesiąt dolarów byłoby to nie do zniesienia, ale w tym wypadku można przymknąć oko. Tym bardziej, że sama zabawa jest całkiem przyjemna – wprawdzie do Twisted Metal nawet się nie umywa, ale to nie ta sama kategoria i trochę inaczej trzeba ją rozpatrywać. W przypadku WWE Crush Hour nikt Ameryki w konserwie nie odkrył – standard nad standardy. Mamy podstawową broń czyli jakieś tam działko oraz rozmaite power-upy, z których żaden nie jest czymś, czego nie widziałby gracz zaprawiony w Twisted Metal czy Vigilante 8 (swoją drogą coś cicho się zrobiło o tej serii, ciekawe czy kiedyś zobaczymy kolejną część...?). Rakiety, miny, granatnik, dodatkowe życie, turbo, no po prostu nic specjalnego. A jeśli już przy specjałach jesteśmy, to warto zaznaczyć, że jest tu również pasek specjal, który po zapełnieniu pozwala odpalić megasuper atak, inny dla każdego zawodnika. Niestety, również one nie są specjalnie odkrywcze.
Areny, na których przyjdzie nam toczyć boje nie grzeszą skomplikowaniem i urodą. Każda z nich ma swój motyw przewodni wzięty od nazwy jakiegoś show WWE lub typu meczu rozgrywanego na ringach tej federacji – Raw, Smackdown, Hell in a Cell, Lumberjack, Ironman itd. Na niektórych trzeba po prostu zebrać konkretną liczbę fragów, a na innych pięć gwiazdeczek, czy zostać ostatnim na placu boju. Bolączką jest to, że areny są niemal zupełnie martwe – niewiele ruchomych elementów (jakieś wysuwające się z podłogi i ścian piły tarczowe czy buchające spod ziemi płomienie), a jeszcze mniej rzeczy można rozwałkować. Wszystko jest solidne i nieruchome.
Im dłużej się rozpisuję, tym bardziej mi się wydaje, że WWE Crush Hour to taka tania podróbka staruteńkiego Vigilante 8. Niemal wszystko jest identyczne... Co nie zmienia faktu, że można się podczas grania przyjemnie odmóżdżyć – prosto, łatwo i przyjemnie. Nie trzeba zdejmować palca ze spustu, sterowanie jest proste, a przeciwnicy niezbyt wymagający. Idealne na krótką, piętnastominutową odprężającą rozwałkę. Takie gry też są przecież potrzebne...
WWE Crush Hour wbrew pozorom nie jest takie łatwe do oceny – owszem, to średniak i dostanie taką ocenę, na jaką zasługuje. Ale jako gra sprzedawana de facto za pół ceny dostanie trochę więcej niż otrzymałby tytuł reprezentujący podobny poziom, ale kosztujący dwa razy więcj. W tym wypadku stosunek jakości do ceny jest satysfakcjonujący i co najważniejsze, jak najbardziej adekwatny. A wymienione wady nie przeszkadzają specjalnie w zabawie – po prostu nie ma tu nic, nad czym można by się było z uznaniem pochylić. Za oceanem tego typu gry poleca się na weekend, do wypożyczenia, ale w tym wypadku równie dobrze można ją po prostu kupić.

Marcellus



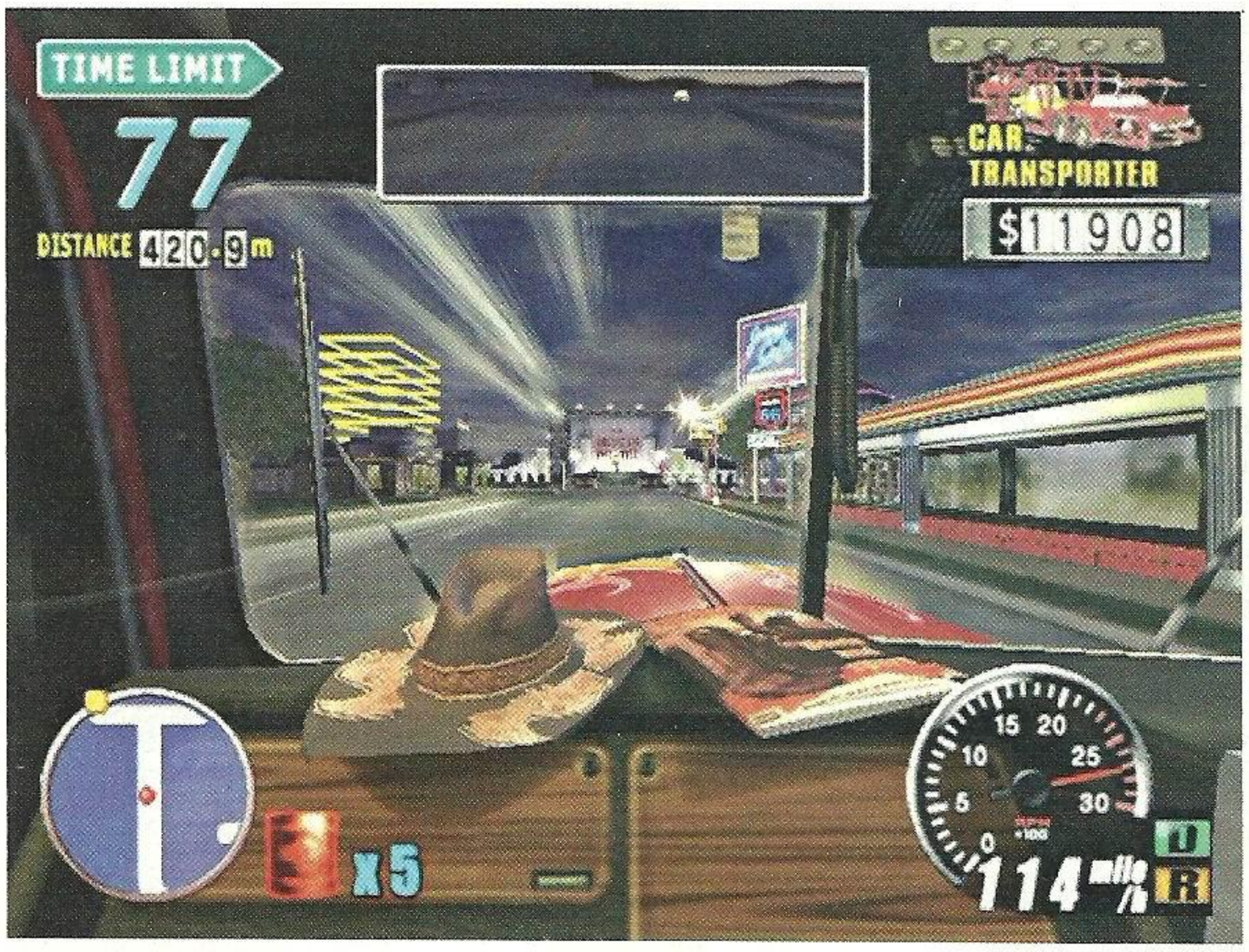
PlayStation 2 *Twisted Metal WWE style.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Pacific Light
- *Liczba graczy:* 1-2

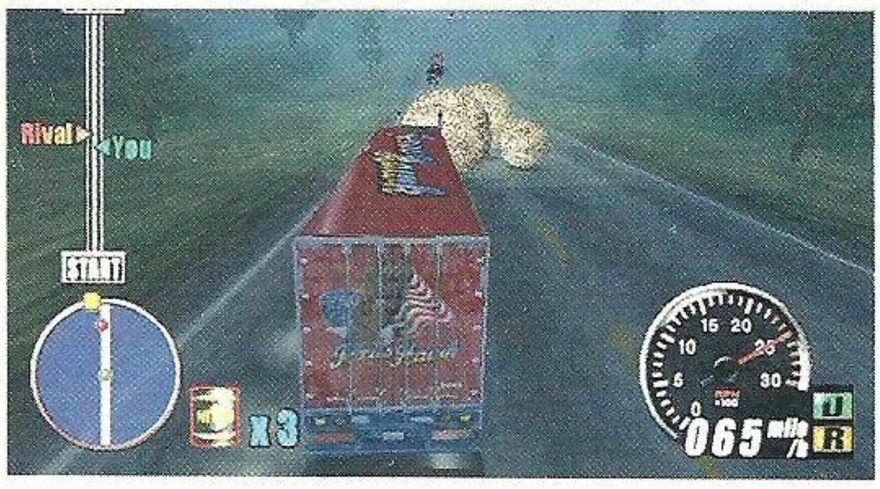
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb* ***Także na:*** *GCN*



To niesamowite, jakie kobiety potrafią być naiwne. W następnym mieście porzucę ją w najbliższym barze dla TIRowców.



The King of Route 66

Zapamiętałem 18 Wheeler: American Pro Trucker jako dość wesołe podejście do tematu wielkich ciężarówek. Założyłem flanelową koszulę, czapkę z daszkiem i od razu zasiadłem do kontynuacji.

Nowością w stosunku do 18 Wheelera jest możliwość niszczenia ciężarówek przeciwników. Przychodzi to jednak ciężko.

W końcu logo Segi jest, jakby nie było, pewnym wyznacznikiem jakości. Choć niestety coraz mniej jest gier niebieskich, które można nazwać przełomowymi. Być może ma to związek ze stratami finansowymi, które Sega odnotowuje już piąty rok z rzędu, niemal balansując na krawędzi bankructwa. Jaki związek? Ano taki, że nikt z nożem na gardle nie będzie inwestował w nowe, ambitne projekty, gdy może wyprodukować masę kontynuacji i remake'ów, wykorzystujących znane tematy i rozpoznawanych na całym świecie bohaterów. Rez to wyjątek. To chyba nie przypadek, że Yui Naka chce na E3 pokazać pięć (5!) nowych gier z Sonicem.

Wybaczcie ten przydługi wstęp, ale chciałbym Was zmusić do chwili zastanowienia oraz pokiwania w zadumie głową nad wielką niegdyś Segą...

Wracam do wielkiej ciężarówki. Przyznam, że miałem nadzieję na pewne rozwinięcie zabawy w kierowcę trucka. Myślałem, że Sega pójdzie tropem Big Mutha Truckers i uczyni z następcy 18 Wheelera grę w miarę rozbudowaną, a jednocześnie hołdującą tradycjom arcade, bo jak wiadomo gry zręcznościowe Sega robić potrafi.

Odpalam zatem grę i szybko pozbywam się wszelkich złudzeń już podczas wyboru postaci. Kowboj, Indianin, Murzyn z afro... No nic, japończycy też mają prawo do swoich stereotypów. Po kilku misjach już widzę, że niewiele się rozwinęło. A jeśli już, to poszło to w złą stronę. Jak wyobrażacie sobie grę o wielkich truckach? Ja to widzę tak: szerokie autostrady ze sporym ruchem, tunele, ogromna odległość do celu i jakaś rywalizacja na trasie. Ale naprawdę nie przypuszczałem, że autorzy oprą większość zabawy na wyścigach w mieście. Ścigamy się z konkurencyjnym kierowcą po liniowej trasie, a możliwości manewrów są bardzo ograniczone. Oczywiście konsolowi kierowcy kantują jak tylko mogą – mają niesamowite zdolności i umiejętności. My też mamy nitro rozpędzające na chwilę ciężarówkę, a nawet super-skoki ze specjalnymi ujęciami kamer. Podobnie jak w poprzedniej części są też mini-gry, jak choćby ta polegająca na montowaniu naczepy.

Przez chwilę życie kierowcy trucka jest nawet zabawne, ale tylko przez dwie, góra trzy godziny. Po odarciu KOR66 z otoczki fachowych trucków zostaje liniowa do bólu, w pełni skryptowana ścigałka*, która nie wyróżnia się praktycznie niczym... Choć jeśli ktoś z Was nosi kowbojki i skórzaną kurtkę z frędzlami, to może myśleć inaczej.

Sega wiedziała o tym – w związku z tym oprócz głównego i tytułowego (polegającego na ściganiu się) jest także kilka innych. Choćby taki Queen of Route 66 polegający na... No nie, nie wierzę. Na jeżdżeniu po mieście i szukaniu kilkudziesięciu gadżetów w zamian za kasę – za nią można coś tam rozbudować. No po prostu esencja osiemnastokołowca. Jest multiplayer i o dziwo, sprawdza się lepiej niż single – drugi gracz, w przeciwieństwie do konsolowych kierowców ma takie same szanse. Zabawa zyskuje po podłączeniu kierownicy Driving Force. Wprawdzie gra nie robi się przez to bardziej realistyczna, ale co kółko, to nie pad.

Oprawa nie zachwyca. Wydaje się, że KOR66 korzysta z silnika swojego pierwowzoru, a ten jak wiadomo śmigał na Naomi – czyli inaczej mówiąc na bebechach Dreamcasta. Sequel wygląda oczywiście lepiej, ale... Można patrzeć bez grymasów, ale niczego specjalnie ciekawego tu nie ujrzycie. Dość standardowe tekstury, niezłe modele ciężarówek (i strasznie nędzne samochody osobowe), ograniczone, choć nie biedne pobocza. Animacja raczej nie zwalnia, choć specjalnie płynna też nie jest. Oczywiście jedyny słuszny widok to kabiny ciężarówki (spójrzcie na screen) – efekt jest naprawdę niezły. Także fakt, iż przednia szyba obejmuje jakieś siedemdziesiąt procent ekranu (a tym samym maskuje pozostałą część) sprawia, że z tej kamery KOR66 wygląda zwyczajnie lepiej. Czasem trafią się także renderowane filmy i chyba powinienem spuścić na nie zasłonę milczenia... Klasa C, a może nawet D. Oczywiście to nie Midas Interactive, ale jest naprawdę słabo.

Dźwięk również jest przeciętny, a miejscami nawet słaby. Muzyczka jeszcze ujdzie, ale głosy bohaterów po pierwsze mają słabą jakość, a po drugie, jak zwykle, do czytania dialogów zaproszono bandę przebadziewiaków. Ale jeśli komuś to specjalnie nie przeszkadza, może przymknąć... Ucho.

King Of Route 66 mnie rozczarował. Zawsze rzucam się na każdą grę z logo AM2, tym razem jednak chłopaki najwyraźniej nie trafili w mój gust. A na dobrą sprawę zamiast ciężarówek mogli wstawić tu koparki, kombajny, walce... Nie byłoby różnicy. I średnio mi się to podoba.

Gulash

* sktyptowana ścigała – mam na myśli wyścig, w którym przeciwnik zawsze zachowuje się tak samo na danej trasie, skręca w tym samym miejscu itd.

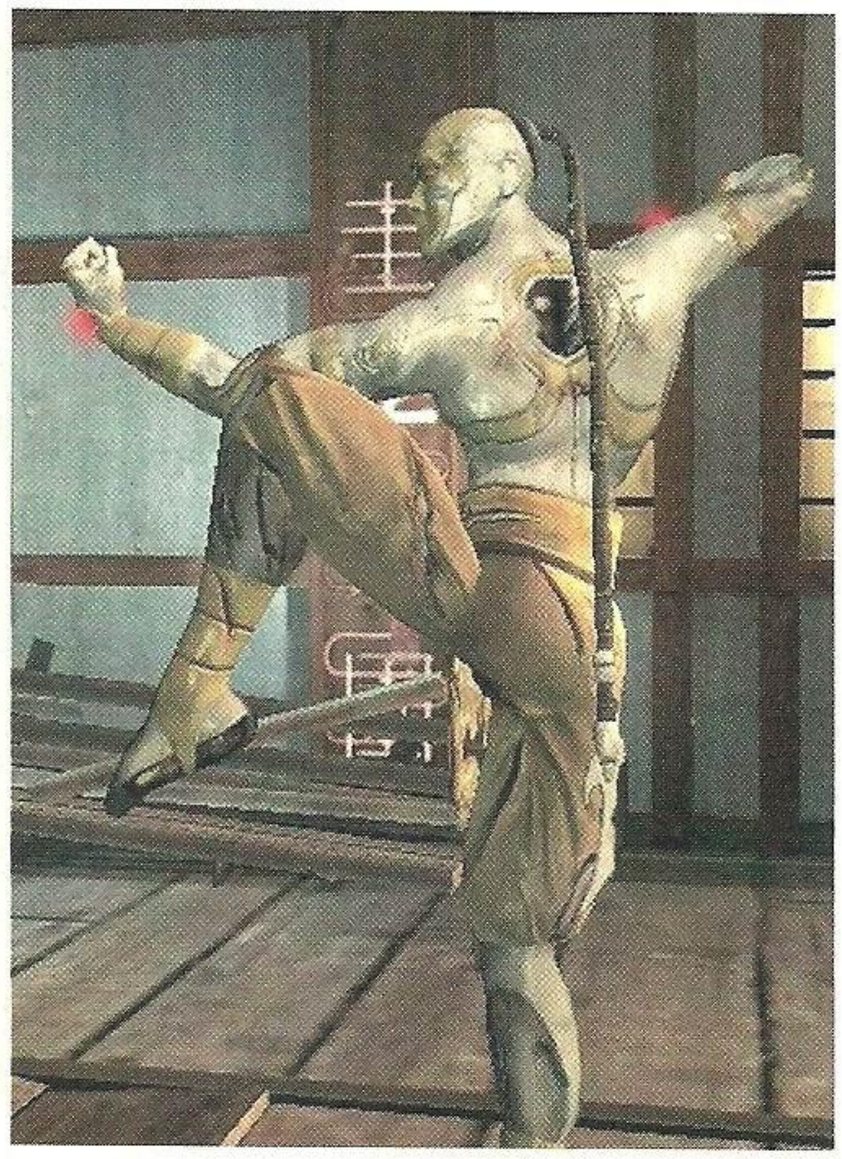
PlayStation 2 *Lepiej niech Sega wydaje mniej gier, a lepsze.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* AM2
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback*



Tao Feng Fist of the Lotus

Jeśli złamać komuś kość, zapewne się zrośnie. Będzie w tym miejscu twardsza i mocniejsza, ale zdecydowanie mniej elastyczna. Dla jakich sportów opłaca się łamać sobie kości? Niektóre na pewno dla sportów walki.

O Tao Feng: Fist of the Lotus słychać było od czasu, kiedy wyszło na jaw, że John Tobias bierze się za nowe mordobicie. Blady strach padł na wszystkich: „Rwania kręgosłupów było mu mało? Żart jakiś?". Ktokolwiek tak myślał, podążał we właściwym kierunku...

POSZUKIWANIE PRAWDY

Od dłuższego czasu coś w mordobiciach drga. Dotychczas ciężko było powiedzieć czy drga konwulsyjnie, przedśmiertnie, czy drga ku poprawie. Choć – jak mówi stare przysłowie lekarskie – „przed zgonem, często jest poprawa". Najbardziej ucierpieli posiadacze Xboxa. DoA3 wytoczyło im z ust hektolitry śliny, obrazując ile sprawny autor jest w stanie wycisnąć z tej konsolki, a później... dłuuugo nic. Pojawił się Mortal Kombat – napchany miodem, jak niedźwiedź z cukrzycą, które (niestety) wygląda na PS2 i Xb identycznie. Kung Fu Chaos? Pomyłka. To nie jest mordobicie. No i dopiero teraz – Tao Feng: Fist of the Lotus. Cudowny, wspaniały powrót do źródeł i – uwaga – najlepsza zapowiedź serii, jaką kiedykolwiek widziałem. Tak, to prawda. Nie jest to może produkt dopracowany pod każdym względem, ale przyznać trzeba, że zawiera w sobie tyle ciekawych idei czekających tylko na rozwinięcie, że aż strach myśleć o drugiej części! Jeśli rozbudziłem Waszą ciekawość wystarczająco, czas powiedzieć o grze, prawda?

ŚWIADOMOŚĆ PRAWDY

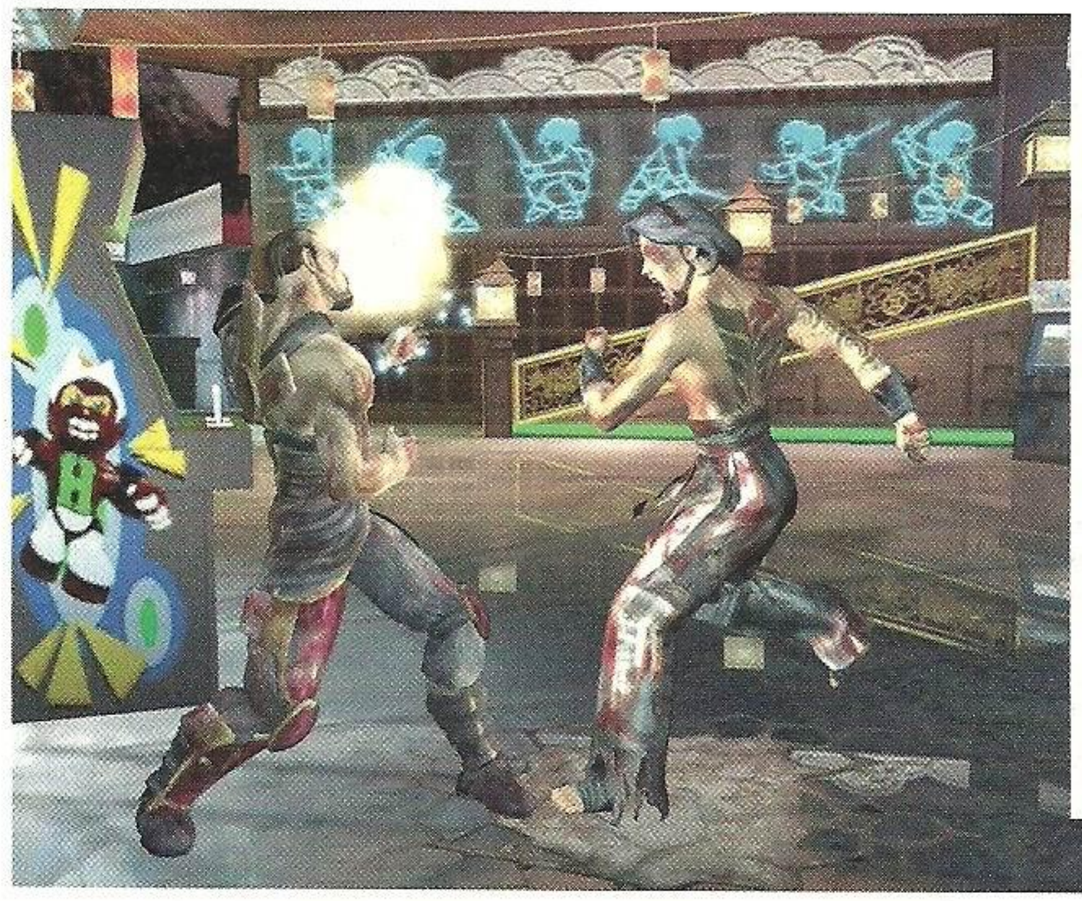
Wiadomo, że po odpaleniu będzie jakieś tam intro. Tu nie jest rewelacyjne. Napisy, mapki, ludziki – wszystko się przenika, przelatuje, miga. Wygląda jak proste demo na Amigę. Docieramy do menu głównego. Załatwmy rzeczy oczywiste, zostawiając na koniec mięseczko. W menu głównym opcja dla jednego gracza, versus, możliwość treningu i wykonywania prostych zadań stawianych przez senseia – znamy to. Nic nowego, ale co trzeba jest. Pakujemy się w opcję dla jednego gracza. Do wyboru jedna z dwunastu postaci, skupionych wokół dwóch frakcji: Pale Lotus i Black Mantis. Jedna jest zła, a druga dobra. Postacie klasycznie wyważone: jeśli szybkie

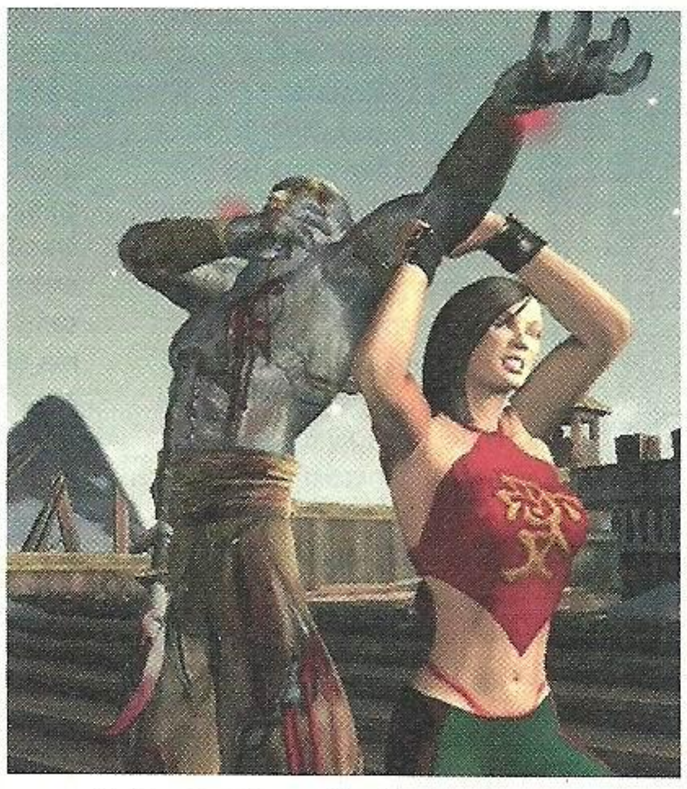
Tao Feng to prawdziwy ultrabrutal, choć postacie są lekko przekolorowane.

i zwinne, to słabe. Jeśli masywne i mocarne, to powolne. Najwięcej lawirowania gdzieś w środku – kilka postaci dość silnych i względnie szybkich, coś jak Ryu i Ken z serii Street Fighter. Całość ma styl „Wielkiej draki w chińskiej dzielnicy". Postacie są barwne i z lekka pokręcone. Jest babeczka naśladująca kota, jest koleś w wielkim, jakby chitynowym stroju modliszki, jest dziadek w kapeluszu (dziadkowie już chyba są wszędzie), jest wielki jak skała bamber. Czy trzeba czegoś więcej? Jasne, że tak. Trzeba ich ruszyć do walki. Zanim to jednak nastąpi, pragnę podkreślić, że do tej pory gra wydaje się zupełnie średnia. Menu skromne, intro słabe, postacie bez rewelacji. Wreszcie ją jednak włączamy.

DOŚWIADCZENIE PRAWDY

Ano właśnie! Walka bazowo podzielona jest na trzy rundy. Czas nie upływa. Musimy po prostu przeciwnika zabić. Trzy rundy, to trzy miarki energii. I zaczyna się. Pierwsze techniki pokazują, że postacie ruszają się dość płynnie, choć nieco schematycznie – bardziej schematycznie, niż w MK i DOA3 na pewno. Z drugiej strony łatwość wklepywania combosów jest tu znacznie większa. Trzy pierwsze walki dają nam niejakie poczucie o tym, jak wklepywać techniki. Można je sobie sprawdzać na liście, szlifować. Generalnie gra jest szybka i brutalna. Po prostu nie ma czasu na myślenie. Czwarta walka, to już zupełny kocioł. Siadam z kolegą i masakrujemy się na żywioł. Total chaos. Nic nie jest ważne. Piąta walka mija tak samo. „Bździor!" myślę sobie klepiąc bezmyślnie w przyciski. I jeszcze kamera się obrzydliwie zmienia. Przeskakuje po prostu o sto osiemdziesiąt stopni i jeśli się cofałeś, to teraz idziesz prosto na piąchy przeciwnika. Zapamiętajcie to, bo to największa wada tej gry. Ale gramy dalej. Szósta walka... Siódma... Dostaję tomot. Kumpel nauczył się combosów. Gra powoli staje się koncertem geniuszu Johna Tobiasa i jego





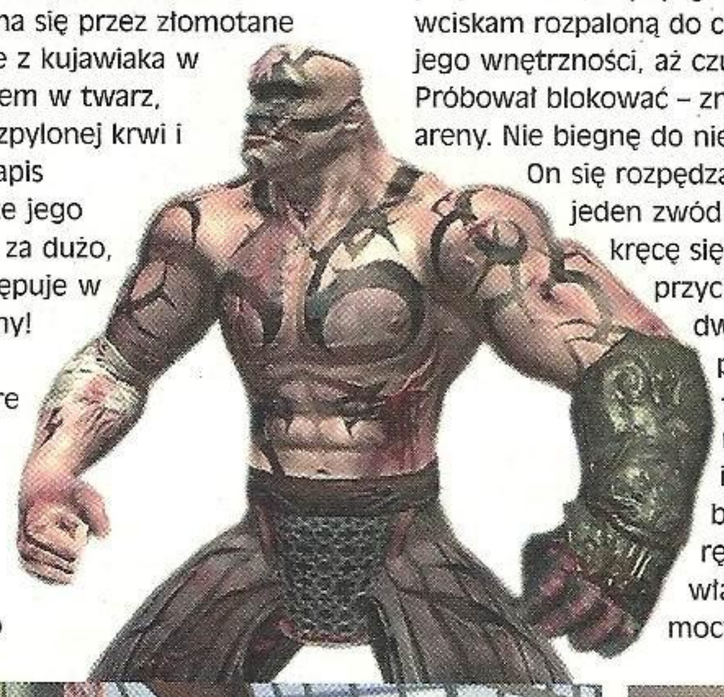
Spójrzcie, jak pani łamiącej rękę okrwawionemu przeciwnikowi ładnie wyszły stringi! Co za szczegółowość!

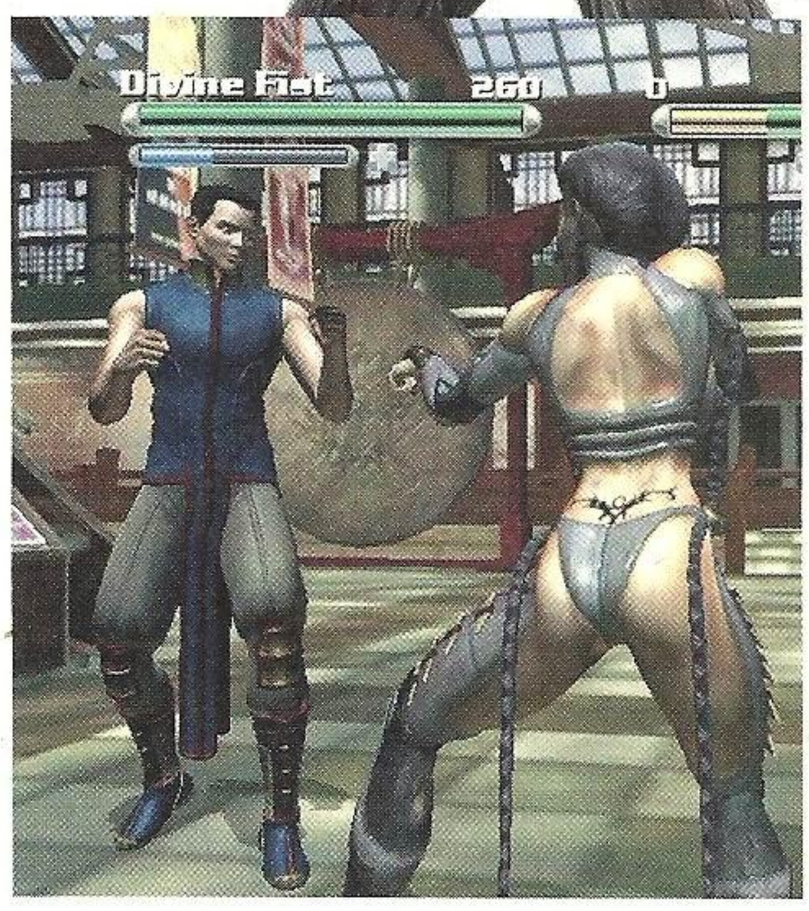
Szybki rzut okiem na screen w kółku pomoże Wam zobrazować sobie jak wyglądają obrażenia zawodników. Siniaki, blizny i krew...

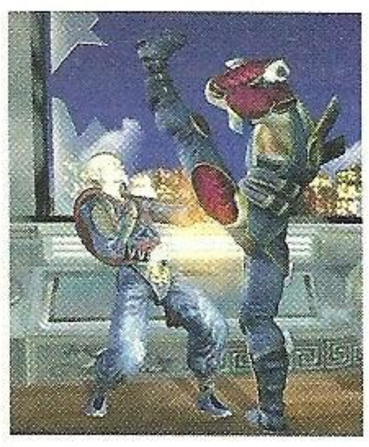
zespołu. Powoli i ja łapię o co w niej chodzi.

Zapomnijcie o MK. W Mortalu brutalność była dla pięciolatków. Krew jak rtęć – sami wiecie. Na poły gra obrzydliwa, na poły śmieszna. Tao Feng: Fist of the Lotus idzie swoją drogą. Krew bryzga z ust niekontrolowaną chmurą czerwieni. Kości wyłamywane są w sposób potworny – w najbardziej bolących miejscach, stawach i tak dalej. Deptanie po twarzy obcasem, wbijanie piętą nosa, łamanie kręgosłupa o podłogę tak, że robią się dziury. To jest symfonia zadawania cierpienia! Z każdym uderzeniem na twarzach wojowników widać cięższe obrażenia, otarcia, siniaki. Drze się im ubranie, dyszą, trzymają się za skopane przed chwilą ramię. Podnosząc się z ziemi po przegranej rundzie ocierają z twarzy pot i łzy. I my ocieramy razem z nimi, czujemy charakterystycznie ściśnięte mięśnie karku. Ta gra zadaje ból! Po prostu!

Kiedy ciągniemy kolejne combo, a przeciwnik zgina się przez złomotane kolano, dostaje z kujawiaka w podwozie, potem w twarz, plując mgłą rozpylonej krwi i nagle widać napis ostrzegający, że jego ręka oberwała za dużo, po prostu wstępuje w nas diabeł! Rany! Dwa potężne kopnięcia, które próbuje zasłonić, tylko po to, by dowiedzieć się, że obrażenia jego przedramion osiągnęły poziom krytyczny! On się kuli dosłownie za swoim padem, a ja widzę wszystko na czerwono! On już nie może się bronić! Czujecie to? Nawalam we wszystko co mam pod ręką, mało brakuje, żebym cisnął padem w telewizor, a on dosłownie wprasowywany w ścianę, w kąt, kuli się coraz mniejszy i pada na ziemię w końcu, wijąc się z grymasem potwornego bólu. Od tej pory techniki jego rąk są o 30 procent słabsze. Podnosi się. A mnie za tę furię zbudowała się cała miarka energii „chi", więc natychmiast puszczam mu w twarz specjala. W zależności od postaci mogą to być różnego rodzaju projectile, albo mega mocne techniki. Próbuje się bronić, ale impet ciska go przez całą długość wieeeelkiej areny i wbija w jakieś skrzynki, które rozwalają się w drzazgi. Ja jednak zaraz jestem obok. Widzę, jak on się kuli, już wie, że nie zdąży odejść. Wskakuję na ścianę, robię przewrót (to się robi dwoma przyciskami!), kopiąc go po drodze i wciskam rozpaloną do czerwoności pięść w jego wnętrzności, aż czuję kręgosłup! Próbował blokować – znów leży na środku areny. Nie biegnę do niego. Staję i czekam. On się rozpędza i podskakuje, a ja jeden zwód i wskakuję na słup, kręcę się na nim (dwa przyciski!), sprzedając dwa buty przeciwnikowi i finalnie spadam na niego całym impetem. Znów po bloku. Jego techniki ręczne straciły właśnie 50 procent mocy. Podnosi się z ziemi okaleczony i dyszący. Gdyby miał pełen miernik „chi" mógłby uzdrowić kończyny. Niestety – nie atakował. Krzyczy, dodając sobie otuchy, ni to płacząc, ni warcząc na mnie. Cały mój świat jest czerwony! Zdemolowana arena, podarte ubranie przeciwnika, jego krew i łzy... Jestem chory psychicznie?







POWRÓT DO •RÓDŁA

Wiecie już w czym leży siła Tao Feng? To jest po prostu pranie się. Brutalne i najostrzejsze wtedy, kiedy przeciwnik bardzo się broni. Drugi tytuł tej gry, to Tao Feng: Wprasowywanie. Nigdzie, poza niektórymi ciosami z Tekkena nie widziałem tak realistycznych i brutalnych technik wyłamywania łokci i kopania po twarzy. Koszmar!

Jeśli chodzi o grafikę, powiedzieć trzeba, że modele postaci odstają od grafiki scenografii na kilometr. Widać to zresztą na obrazkach. Ludziki są naprawdę śliczne, ruszają się ładnie i miło się nimi operuje (zawsze poprawka na joypad do Xboxa). Zrozumiałym jest jednak, że skoro wiele elementów scenografii da się rozwalić (można ustawić w opcjach, by elementy interaktywne aren były oznaczone holograficznymi znaczkami), graficznie lekko podupadną. Areny są naprawdę duże i ciekawe, choć znów mogłoby ich być więcej. Arcade kończy się tak, że trzeba przejść wszystkimi zawodnikami z danego „klanu", więc trwa to długo – ale może ktoś lubi. Wtedy też odkryje się dodatkowa postać, dostępna tylko w opcji versus.

Podsumowując zatem. Modele postaci piękne, scenografia na szkolną czwórkę z minusem. Za mało postaci, za mało aren, kamera z dużym błędem, za to ogromny, naprawdę ogromny potencjał do następnych części. Wspaniale połączona idea party games typu Power Stone, gdzie można było skakać od ścian i wieszać się na kołkach z brutalną ideą mordobić. Bez wątpienia nowa jakość i jestem przekonany, że tym tytułem Tobias wskoczy do pierwszej ligi mordobić. Jeżeli coś Was w tej grze znudzi, to stawiam na małą różnorodność postaci właśnie. Ale pamiętajcie, że drugie części robi się zwykle tak, że dodaje się pomysły z poprzednich do nowych idei. Tao Feng 2 będzie już mestre wśród tego typu gier. I nie może być inaczej skoro już pierwsza część jest tak rewelacyjna!

Grabarz

Kącik Grabarza-plotkarza

John Tobias - informacje dla fanów

- Tobias opuścił Midway w 1999 roku, nie mogąc znaleźć się w wielkiej firmie. Kiedy zaczynał tam pracę zespół liczył osiem osób i robił pinballe. Tobias nie miał wtedy jeszcze 20 lat.
- Niektórzy być może nie wiedzą, że postać Noob Saibot z MK, to zlepek nazwisk dwóch twórców serii Mortal Kombat.
- Po opuszczeniu Midway, Tobias założył najpierw Studio Gigante, a potem zaczął prace nad Tao Feng.
- W mordobiciach najbardziej faszeruje Tobiasa adrenaliną możliwość pojedynku z kumplem, jeden na jeden. Uważa, że jest to coś niepowtarzalnego dla gier.
- Tobias uważa, że rynek automatów na monety już się kończy. Że to historia lat 90. i chyba się nie powtórzy. Najfajniejsze było w nich to, że można było po prostu przyjść do salonu i pobawić się z kimś zupełnie obcym.
- Tobias podczas tworzenia TF stawiał na możliwość interakcji ze środowiskiem. Tu można kogoś „zdzielić areną" po prostu. Nie ma tego elementu tak rozbudowanego nigdzie.
- Seria DoA według Tobiasa jest przepiękna, ale zbyt trudna. Gdyby gra była nieco prostsza, na pewno zainteresowałaby więcej ludzi.
- Tobias twierdzi, że w TF nie ma fatalities, bo tu jest inny typ robienia wrażenia na graczu. Fatale po prostu by nie pasowały.
- Inspiracje do TF? Dwóch kolesi, którzy nawalają się na śmierć! „Podziemny Krąg"? Tobias kocha też Tekkena i chińską mitologię, której ślady widać zarówno w serii MK jak i w Tao Feng.
- Według Tobiasa najtrudniejszą rzeczą w tworzeniu mordobić jest zrobić je tak, żeby koleś, który dostaje łomot też miał zabawę, mimo, że przegrywa.

(informacje zebrane z różnych wywiadów)

Mordobiciowy dorobek Tobiasa:
Tao Feng: Fist of the Lotus (2003)
Mortal Kobat 4 (1999)
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (1997)
Mortal Kombat Trilogy (1996)
Ultimate Mortal Kombat 3 (1996)
Mortal Kombat 3 (1995)
Mortal Kombat 2 (1994)
Mortal Kombat (1993)

Powiew nowości, czyli czym powala Tao Feng

INTERAKCJA – wpychanie na szklane gabloty w muzeum, albo wgniatanie w podłogę, aż pękają deski ma swoją moc! Bujanie się na palach i odbijanie od ścian także!
BÓL – zmasakrowane twarze, realistyczne obrażenia, krew, płacz, wrzaski, drastyczne techniki. Nie było jeszcze tego w takim natłoku w jednym miejscu.
REALIZM – spadająca moc technik, brak walki na czas i niszczenie bloku przeciwnika wprowadza nową jakość do mordobić. Tu już się nie da unikać walki.
GRAFIKA – Przepiękne modele postaci. Same projekty może i plastikowe, ale wykonanie wspaniałe.
PROSTOTA – wesoła dla tych, którzy nie znają komplecików, promująca nawet najprostsze comba, które – nawiasem mówiąc - są bardzo łatwe do opanowania. ■

Xbox — *Nowy potomek ze starych lędźwi!*

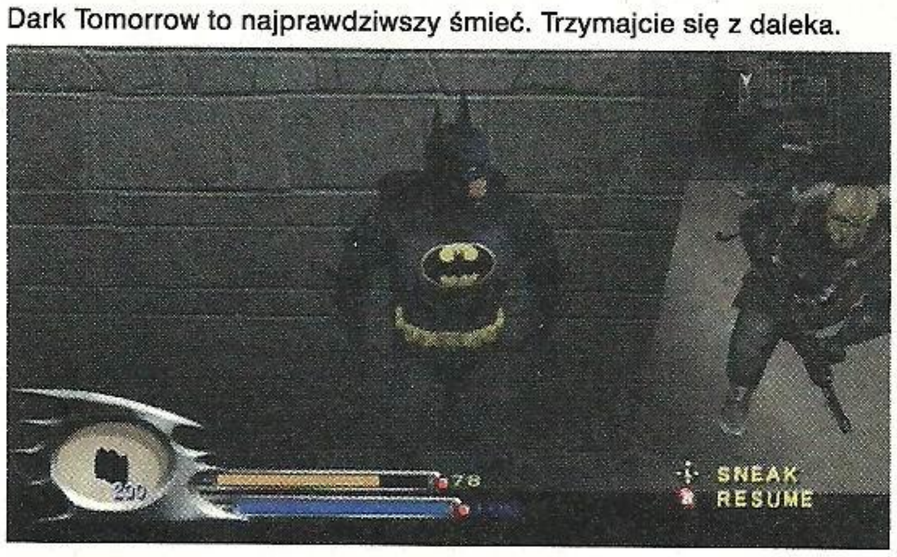
- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Studio Gigante
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

8.8

Dark Tomorrow to najprawdziwszy śmieć. Trzymajcie się z daleka.



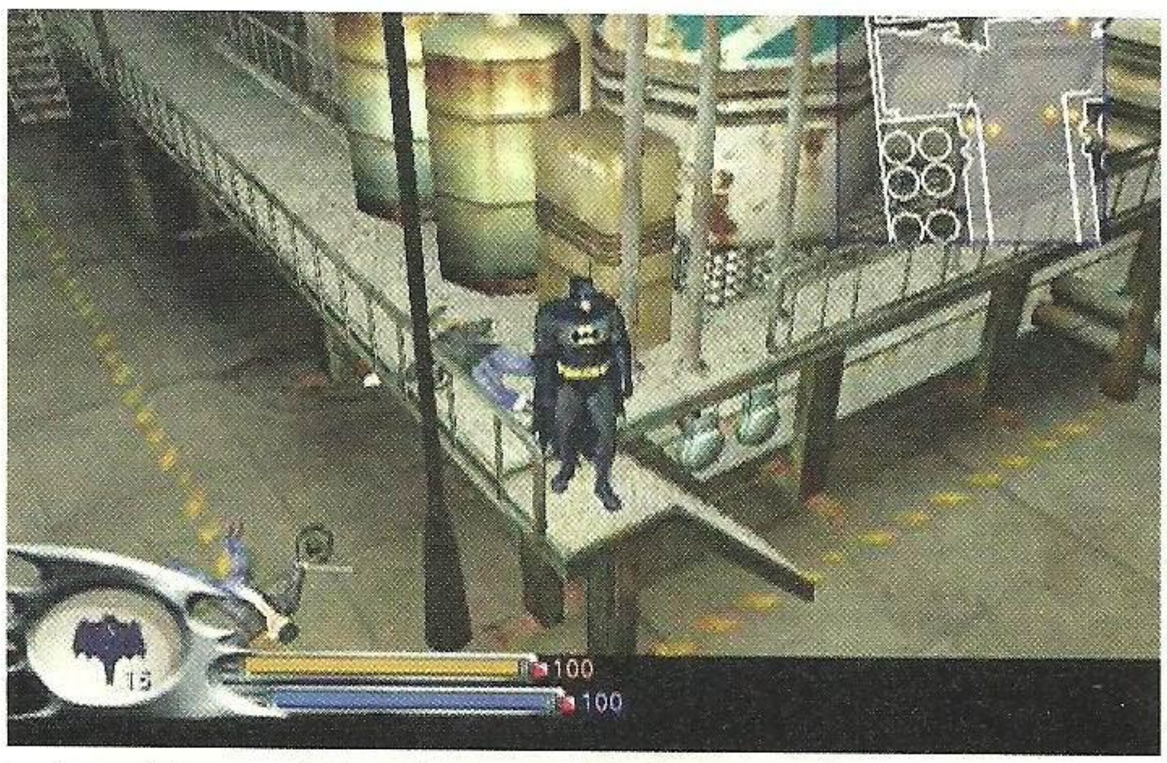
Batman Dark Tomorrow

Jeśli każemy coś robić dwóm osobom, każda z nich włoży średnio ponad sześć procent mniej wysiłku w wykonanie zadania, niż gdyby miała je wykonać jedna...

Jeżeli to zadanie będą miały wykonać trzy osoby – spadek wkładu wyniesie już piętnaście procent. Gdy każemy coś zrobić ośmiu osobom, każda z nich włoży średnio połowę swoich sił w robotę. Tak to ludzie pilnują się, żeby za dużo nie pracować, jeśli nie są sami w wykonywaniu zadania. Ile osób zajęło się pracą w firmie Kemco? Widać jak na dłoni, że nad grą Batman Dark Tommorow pracował niemały zespół. Jedna osoba zrobiła scenariusz, kilka renderowane filmiki, a wielki oddział zajął się stworzeniem całej reszty...

Dla większego szoku, podążajcie teraz za mną jak za białym królikiem.

Oto uruchamiam grę. Lubię Batmana, bo jako jeden z nielicznych superbohaterów nie zgłupiał jeszcze do końca. Odpalam grę i widzę śliczny renderek. O jakimś złym panu, który wraz z córką chce coś złego zrobić Ziemi, a córka pyta go, co zrobi jeśli „On" będzie chciał im przeszkodzić. Ojciec na to, że „uwzględnił Jego pojawienie się w swoim teatrze zbrodni". No i przejmuje nas groza! Ktoś planuje coś koszmarnego, ma tajne laboratorium i bezczelnie przygotował się na wizytę Nietoperza! Kolejne sceny i znów włos się na głowie jeży. Oto po raz kolejny przeżywamy śmierć rodziców Bruce'a Wayne'a. Szczęśliwa rodzina wraca do domu, nagle drogę zastępuje im drugorzędny bandziorek i strzela do ojca, a zaraz potem do matki tylko po to, by zabrać im portfele. Mały Wayne zostaje na chodniku sam, wobec zwłok swoich rodziców. Super, super! Siedzę w fotelu jak na szpilkach. Potem Batman jest już wreszcie sobą. Śmiga Batmobilem przez Gotham i chce załatwić kilku rzezimieszków. Zaczyna się gra, a mnie.... Marszczy tak, że pewnie mi zostanie już na zawsze. Co to za śmieć?! Co to za potworny syf!? Maleńki Batmanik popyla przed siebie przez sześć środowisk, od mrocznego miasta Gotham, do osławionego przez Lovecrafta, a łykniętego przez DC Comics, Szpitala w Arkham. I wszędzie to samo! Dziesięć godzin piekła – dla tych zapaleńców, którzy zechcą przejść całość. Nie wątpię, że tacy się znajdą (w liczbie trzech). No, dobra. Ale o co chodzi? Zaczynamy w wąskiej uliczce, gdzie mamy do zabicia kilku zbirów. To niesamowite jaką oszczędność klatek udało się uzyskać autorom gry. Jeden przycisk na piąchę, jeden na kopniaka i mamy prosty balecik. Ponieważ kamera „patrzy" izometrycznie, ciężko czasem trafić przeciwnika, a twórcy pod tym względem wykazali zdecydowanie godne oddziałów samobójczych z Iraku: „pomylisz się o milimetr, cios nie trafia, a Ty łapiesz delay na kilka sekund". Mało tego. Batman nie zabija swoich wrogów. On ich tylko nokautuje, a potem trzeba im założyć nietoperzowe kajdanki. Wciskamy przycisk i jest krótka animowana scenka, w której „obrączkujemy" wroga. Jeśli wyjdzie ich na nas jednocześnie kilku – cóż zaczyna się zabawa na całego pod tytułem „Zdążyć przed Panem Bogiem". Niestety – zwykle okazuje się, że wychodzi nam tylko „Jaś nie doczekał", bo chłopaki raźno wstają i leją nas dalej, korzystając z faktu, że zajmujemy się ich kolegami. Następnie trafiamy na wspomniane dachy Gotham. Tu okazuje się, że trzeba poruszać się po nich kolejno, znaną metodą Spidermana. W „plecaku" nosimy granaty dymne, noktowizor, bumerang oraz oczywiście linkę z hakiem – fajne rzeczy, ale zerżnięte na bezczela z komiksów, więc żadnej inwencji autorów gry tu nie ma. Linkę zaczepiamy sobie gdzieś w niebie, podciągamy się, a potem puszczamy. Nietoperz robi fikołka, kamera teatralnie na chwilę umiera, przewalając horyzont do góry nogami (czy jakoś podobnie – ciężko stwierdzić), i znów trzeba, na ślepo – nie wiemy, gdzie góra, a gdzie dół - wysyłać linkę z hakiem, żeby zaczepić się „w niebie", bo nie dolecieliśmy jeszcze do miejsca przeznaczenia, czyli kolejnego dachu. Wspaniale. No dobrze. W ten sposób przemieszczając się co kilka metrów, docieramy szczęśliwie do kolejnego dachu. Niestety. Dalej jest dokładnie to samo. Przebrnąłem przez hektary tej gry, by ze łzami w oczach stwierdzić, że to po prostu szmata. Drugi jej tytuł brzmi: „Śmierć jak kromka chleba". Nie wiążcie się emocjonalnie z bohaterem i zawartością jego plecaka, którą misternie kolekcjonujecie. Zaraz i tak wszystko stracicie. Wiążcie się za to z opcją „save", bo na szczęście można zapisywać stan gry w dowolnym momencie. Ja robiłem to co każdy wydarty tej grze metr lokacji.



Dosłownie! W ciągu całej gry zginiecie miliardy razy!

Jakże można podsumować taki tytuł?... Przez jakiś czas korciło mnie, żeby zrobić „konkurs Grabarza na przejście Batman Dark Tomorrow", ale pomyślałem, że życie jest za krótkie, by je marnować na coś takiego. Lepiej wyjść gdzieś z jakąś „spoko niunią", czy przeczytać książkę. Na pewno napracowali się przy tej grze twórcy renderów i autor scenariusza, pan Kenji Terada (który niegdyś zaszczycił swoją osobą takie tytuły jak Final Fantasy I, II i III). Naprawdę wciąga. W Japonii wyszła już manga o tym Batmanie. Doprawdy lepiej komiks przeczytać, niż babrać się w tych popłuczynach. Cóż mogę powiedzieć? Zacytuję Kazimierza Przerwę-Tetmajera: „Na dwie rzeczy nie ma lekarstwa: na śmierć i na bezczelność". Nie dajcie sobie wcisnąć tej gry. To najgorszy Batman w historii. Gorszy od każdej innej wersji. Gdyby postawić w tej chwili obok siebie Batmana z ZX Spectrum i Dark Tomorrow, to ten ze Speca wygra. Przysięgam!

Grabarz

Xbox — *Dobry scnariusz w oceanie krowiego łajna.*

- *Wydawca:* Kemco
- *Producent:* Kemco
- *Liczba graczy:* 1

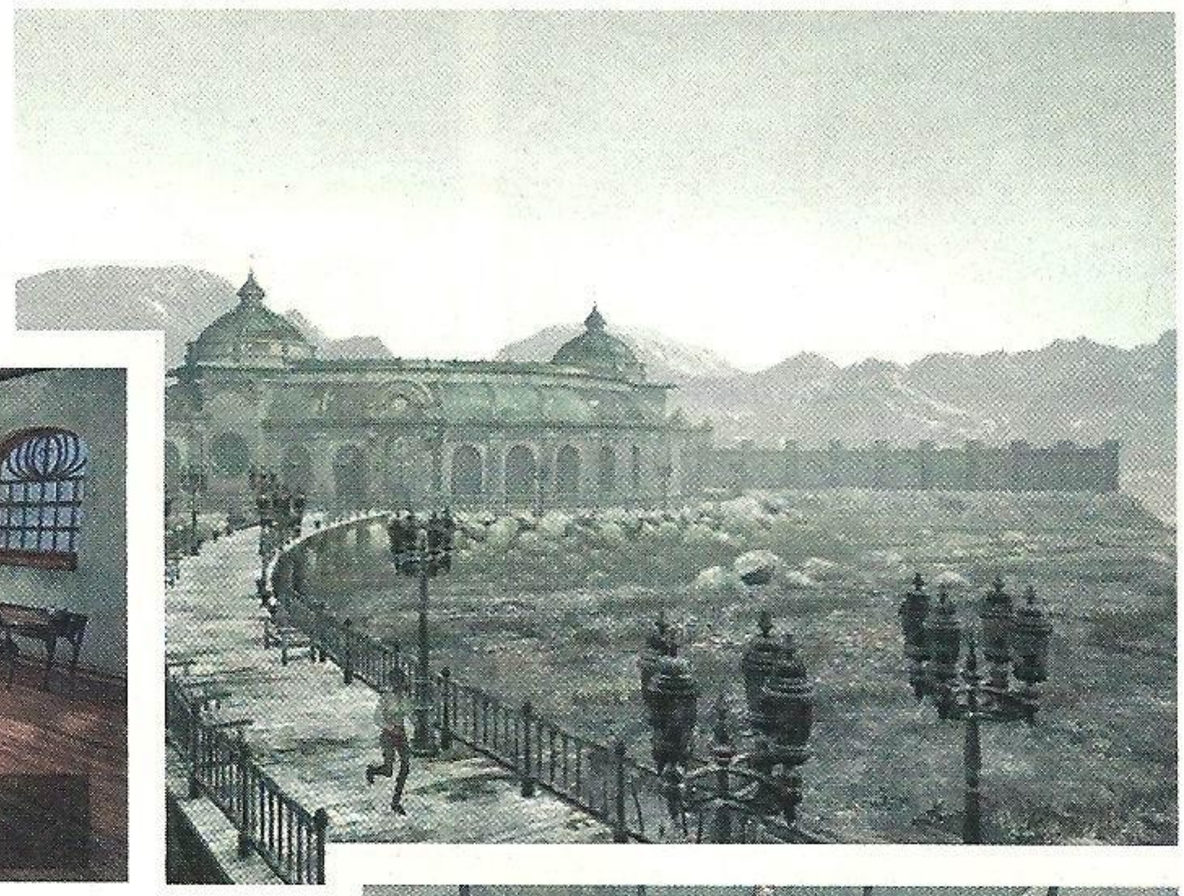
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

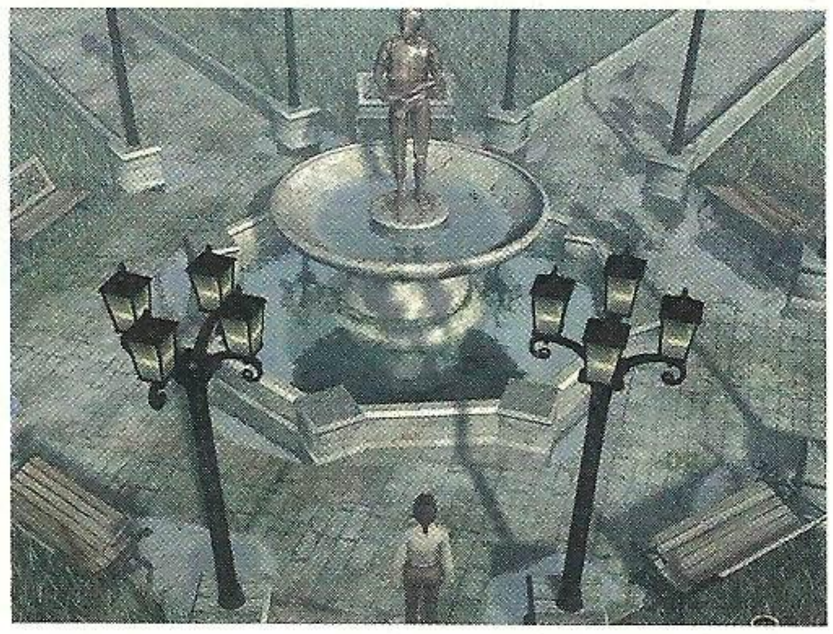
Wykorzystuje: *Naiwność klientów, miłość do Batmana*

2.2

Syberia

Oni nie rozumieją nas, my nie rozumiemy ich. Tak jest niestety w większości przypadków. PeCetowcy.





Wysoka rozdzielczość jest dla nich często wyznacznikiem jakości gry, chociaż utrzymują, że jest inaczej. Nie lubią grać na dużych telewizorach, joypady są dla nich niewygodne, konsole uważają za śmieszne zabawki dla dzieci, a do tego potrafią ocenić taką grę jak Syberia nawet na 9 punktów! Bohaterką tej przygodówki jest prawniczka, Kate Walker. Zostaje ona skierowana przez swoją firmę, zajmującą się produkcją zabawek, aby przejąć starą fabrykę, mieszczącą się w wiosce Valadilene, a produkującą przeróżne mechaniczne urządzenia. Całe zadanie polega na zdobyciu jednego podpisu, ale już w chwili przybycia Kate na miejsce, sprawy zaczynają się komplikować. Okazuje się, iż Anna Voralberg, właścicielka fabryki, całkiem niedawno odeszła z tego świata i trafiamy wprost na jej pogrzeb. W dodatku szybko okazuje się, że jedynym właścicielem fabryki jest teraz brat Anny - Hans. Aby zdobycie upragnionego podpisu nie było takie proste, scenarzyści zafundowali nam podróż w dosyć odludne miejsce, gdzie rzekomo przebywa nasz nowy partner w interesach - na Syberię! Tak zaczyna się dosyć przeciętny scenariusz, który przed całkowitą klęską ratuje jedynie kilka motywów i smaczków. Jak szybko się dowiemy, w fabryce w Valadilene prócz zwykłych, nakręcanych zabawek i innych mechanicznych tworów, udało się stworzyć także prawdziwe cyborgi! Nie spodziewajcie się jednak modelu 101 znanego z filmu Terminator, to raczej dosyć surowo wyglądające, człekokształtne urządzenia. Wioska wprost roi się od wszelkich produktów fabryki Voralbergów, ale pierwsze skrzypce gra, towarzyszący Kate w podróży, Oscar - jedyna naprawdę ciekawa postać w tej grze. Akcja rozwija się... dziwnie. Wyruszamy nakręcanym pociągiem w nieznane, odwiedzając po drodze wiele miejsc, by odnaleźć geniusza, który dał początek istnieniu niesamowitych, mechanicznych istot. Sami zdecydujcie, czy potraktować scenariusz jako oryginalny, czy też naciągany. Ja dodam jedynie, iż gra bardzo szybko staje się nudna i pomimo niewygórowanego poziomu trudności odrzuciła mnie już po paru godzinach. Znacznie chętniej widziałbym Syberię opartą na systemie point'n'click, jak na PC. Niestety, bohaterką możemy dowolnie wędrować - jak w residentach. Gdyby gra zawierała jakiekolwiek zręcznościowe elementy, byłoby to całkowicie usprawiedliwione. Nie robiłbym z tego sprawy również wtedy, gdyby model reprezentujący Kate był należycie animowany. Niestety, z niewiadomych przyczyn, w 2003 roku ktoś wydaje na PlayStation 2 konwersję z PC, w której nasza bohaterka porusza się jakby miała kij w... Nie, właściwie to nie - to jakiś niewidzialny kaftan bezpieczeństwa hamuje wszystkie ruchy tak, że Kate porusza się z gracją manekina.

Podczas swej przygody Kate odwiedzi masę miejsc. Od wspomnianego miasteczka po monumentalne budowle i mroźne rejony Syberii. Większość z nich została przedstawiona z należytą pieczołowitością. Mamy tu do czynienia ze znanym choćby z serii Resident Evil czy starszych Final Fantasy sposobem wykonania grafiki - poruszamy się po prerederowanych sceneriach, a kamera jest oczywiście statyczna. To rozwiązanie ma także swoją wadę - doczytywanie kolejnych pomieszczeń chwilę trwa.

Lokacje kreują dosyć ponury klimat gry. Utrzymane są w wąskiej, szaro-burej palecie barw, co szybko wywoła zamierzone uczucie przygnębienia. Nie uważam oczywiście, że to źle - taki po prostu jest urok tej gry.

System gry jest bardzo typowy dla przygodówek point'n'click - gdy podejdziemy do przedmiotu, z którym możemy coś zrobić, pojawia się ikonka reprezentująca tą czynność. W ten sposób możemy zbierać przedmioty, używać ich, przyglądać się, otwierać drzwi, rozmawiać i tym podobne.

Syberia jest grą w miarę łatwą, głównie ze względu na umiarkowanie skomplikowane zagadki. Nie da się także zginąć. Całość nie stawia żadnych wyzwań poza chodzeniem z miejsca na miejsce, rozmawianiem z napotkanymi osobami, zbieraniem przedmiotów, używaniem ich w odpowiednim celu i rozwiązywaniem krótkich zagadek.

Poruszanie się Kate psuje dobre wrażenie osiągnięte przez dopieszczone i klimatyczne lokacje, a niezłe dialogi i muzyka z pewnością nie mają szans na uratowanie przedstawienia. W moich oczach Syberia to po prostu kolejny średniak, który może zadowolić głównie graczy, którym nie będzie przeszkadzała dość dziwna historia i liczne niedociągnięcia, a mają ochotę na przygodówkę. Do nich ma szansę trafić właśnie przez swój niekonwencjonalny charakter, więc nie stawiajcie jeszcze na tym tytule krzyżyka. Jeżeli wykażecie się cierpliwością, wyrozumiałością i dobrą znajomością angielskiego, jest duża szansa, że będziecie z Syberii zadowoleni.

Gangsta

Azaliż ponieważ bo...

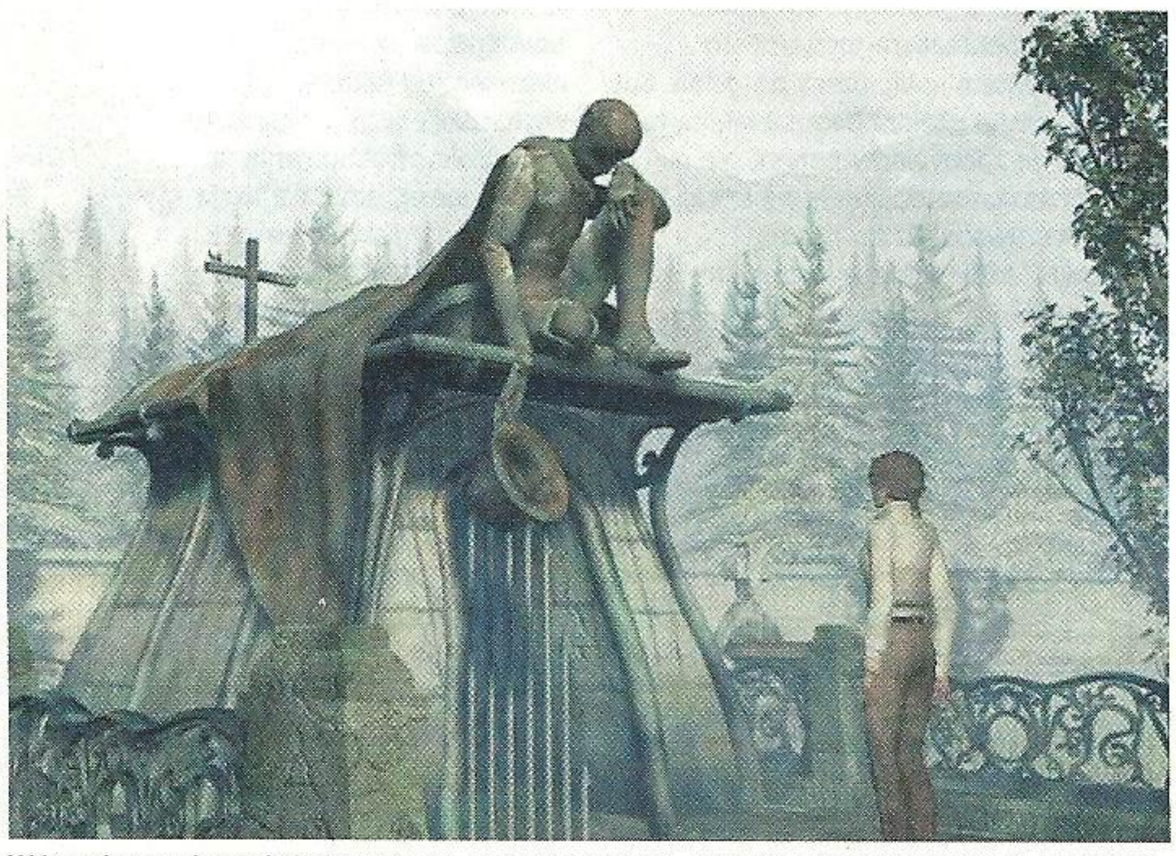
Niektóre pozycje przenoszone z PC po prostu nie mają racji bytu na konsolach. Czasem polegną w starciu z zajadłą konkurencją, innym razem sterowanie przy pomocy myszki jest po prostu jedynym słusznym wyjściem. Podłączaliśmy myszkę do PS2 - Syberia jej nie wykrywa, zmuszając tym samym do żmudnej wędrówki przy pomocy pada. A jak napisał Gangsta, gra pozbawiona jest elementów zręcznościowych, które usprawiedliwiałyby takie rozwiązanie.

Niezrozumiała jest dla mnie także liczba nagród (gra roku, najlepsza grafika, etc.) przyznana pecetowemu pierwowzorowi. Poważnie?! W takich momentach czuję się rewelacyjnie wiedząc, że przy telewizorze czeka na mnie konsola. A raczej wszystkie trzy.

Oczywiście, możecie się z tym nie zgodzić. Jak choćby Hollis, który napisał do mnie w taki sposób:

„Cze! Syberia to naprawdę dobra gra! [...] Scenariusz starczyłby na kilka innych gier i jest naprawdę bardzo, bardzo dobry. Jeśli macie dość gier w stylu „zabij wszystkich i ocal świat", wystawiajcie wysokie oceny właśnie takim post point'n'clickowym produkcjom. [...] Nie odrzucajcie jej ze względu na blaszany rodowód!"

Nie odrzucamy. Ale w tym przypadku stoję za plecami Gangsty. **[Gulash]**



W kapeluszu nie czai się królik, ale... No właśnie, co? Jeśli chcecie się przekonać, zagrajcie.

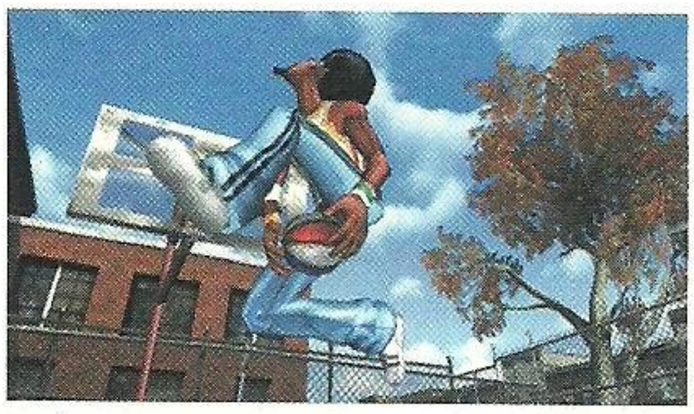
PlayStation 2 — *Najlepsza przygodówka w 2002 roku na PC?*

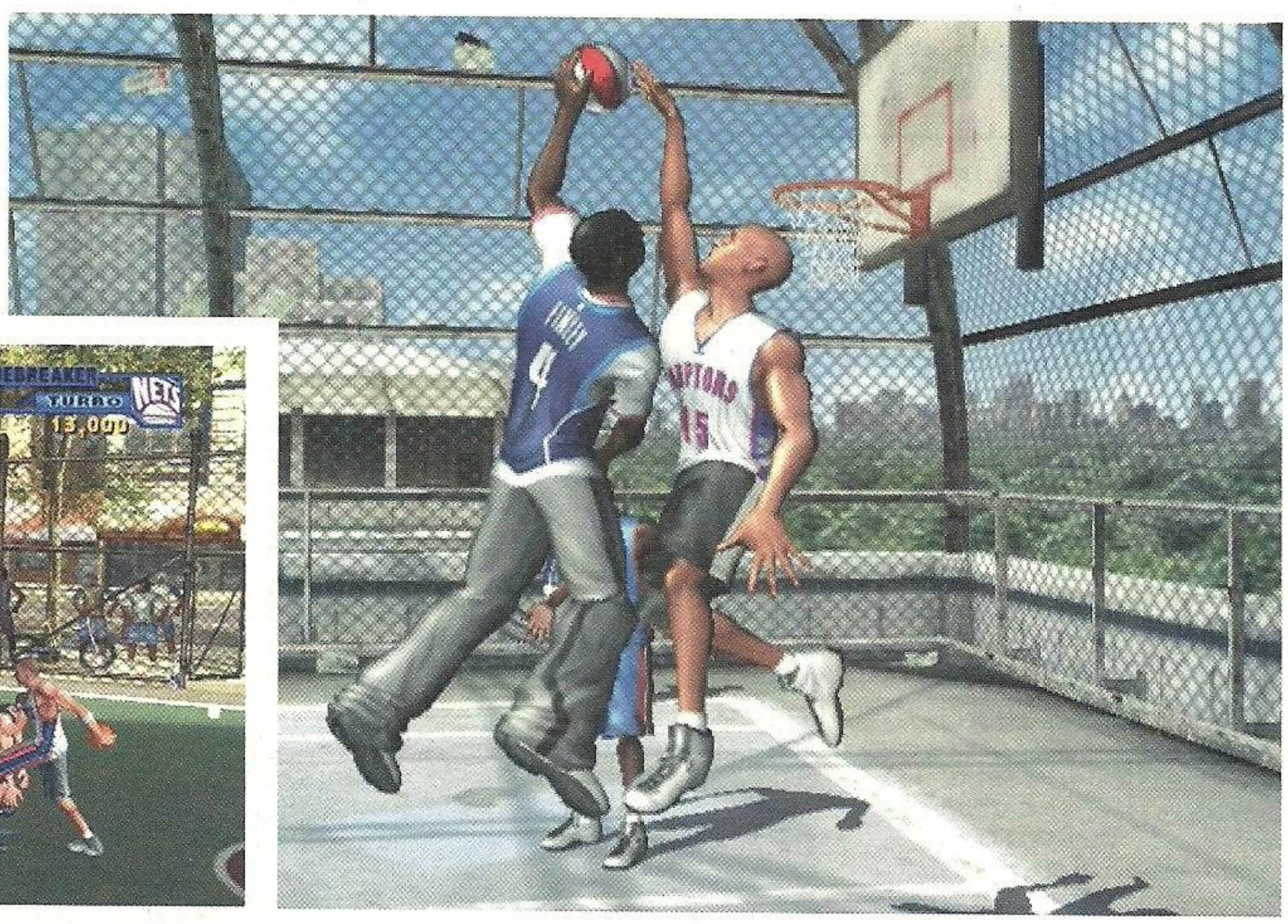
- *Wydawca:* Microids
- *Producent:* Microids
- *Liczba graczy:* 1

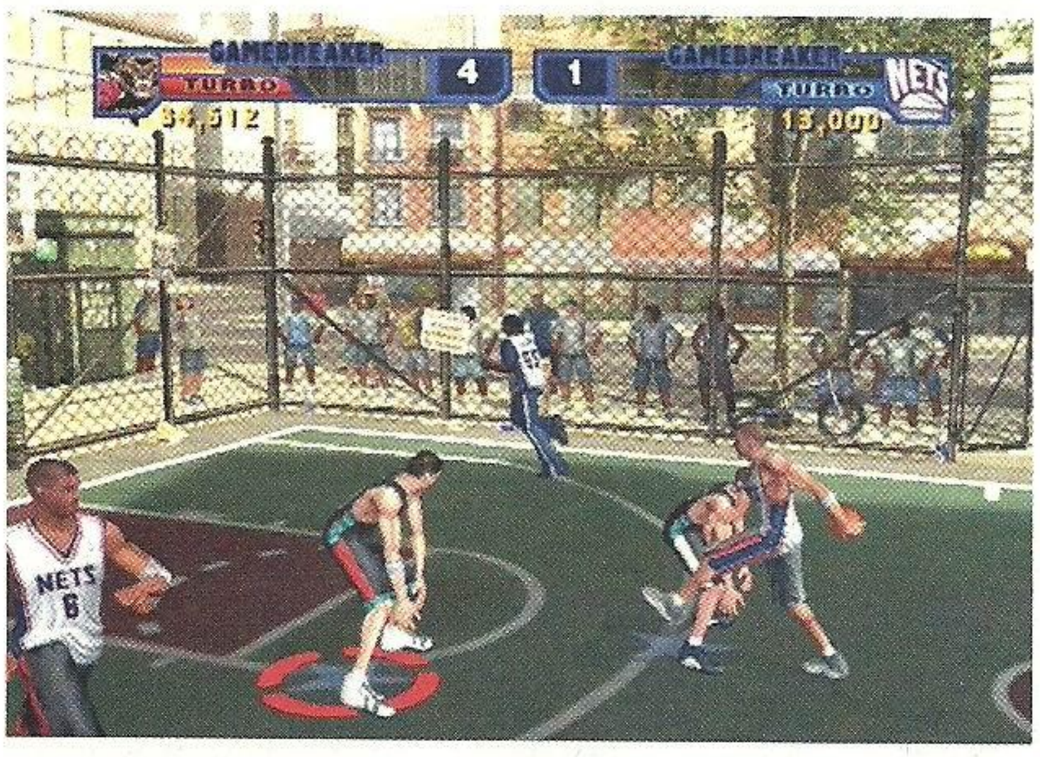
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.9







NBA Street vol. 2

NBA Street 2 ma tylko jeden cel – wywołać na twarzy grającego jak najszerszy uśmiech. I wiecie co? Żałuję, że mam uszy...

Czekałem prawie dwa lata, a w międzyczasie martwiłem się plotkami, jakoby EA w ogóle nie planowało sequela najlepszej rozrywkowej koszykówki jaką kiedykolwiek widziały moje oczy. To już na szczęście przeszłość, a teraźniejszość jest niewiarygodna. Zawsze pojawiają się obawy, czy druga część będzie tak dobra jak pierwowzór. Tym razem są one zupełnie bezpodstawne bo NBA Street 2 urywa głowę w pięć sekund po rozpoczęciu zabawy.

Zasada, którą już wielokrotnie przytaczałem – styl jest wszystkim - po raz kolejny znajduje potwierdzenie w produkcji EA Sport BIG.

Zabawa z NBA Street osiągnęła nowy wymiar, między innymi dzięki nowym możliwościom (o których dalej), ale przede wszystkim rozrywkę zapewnia niesamowita intuicyjność gry. Autorzy sprawili, że już po kilku minutach, a najdalej po godzinie i zaliczonych wszystkich lekcjach zaczynamy kombinować jak szaleni i gra z prostego zdobywania punktów przemienia się w popis dryblingów, dunków, alley-opów i innych zagrań, które ciężko „po naszemu" nazwać... No bo jak nazwiecie odbicie piłki od głowy przeciwnika, tak, żeby nie brzmiało: „odbicie piłki od głowy przeciwnika"? W NBA Street takie ośmieszające przeciwnika zagranie nazwane zostało 'Off the Heezay' co jest fonetycznym zapisem "off the he's eye" – sprytne, pomysłowe i świetnie brzmi. Takich zagrań jest więcej i wszystkie się przydają. Niektóre są wręcz niezbędne, i to nie tylko do nabijania punktów, ale także do skutecznego powstrzymywania akcji przeciwnika. Jednym z nich jest Power Block – wystarczy w odpowiednim momencie przytrzymać dwa klawisze Turbo i wcisnąć blok, aby zablokować większość rzutów i akcji przeciwnika. Oczywiście wszystko jest dobrze wyważone i nie można w ten sposób blokować akcji za każdym razem – jeżeli raz się nie uda lub przeciwnik odzyska piłkę to musi upłynąć chwila zanim pasek Turbo się zregeneruje. Każda akcja, w której używamy Turbo powoduje zmniejszenie paska, więc z dryblingami też nie należy przesadzać.

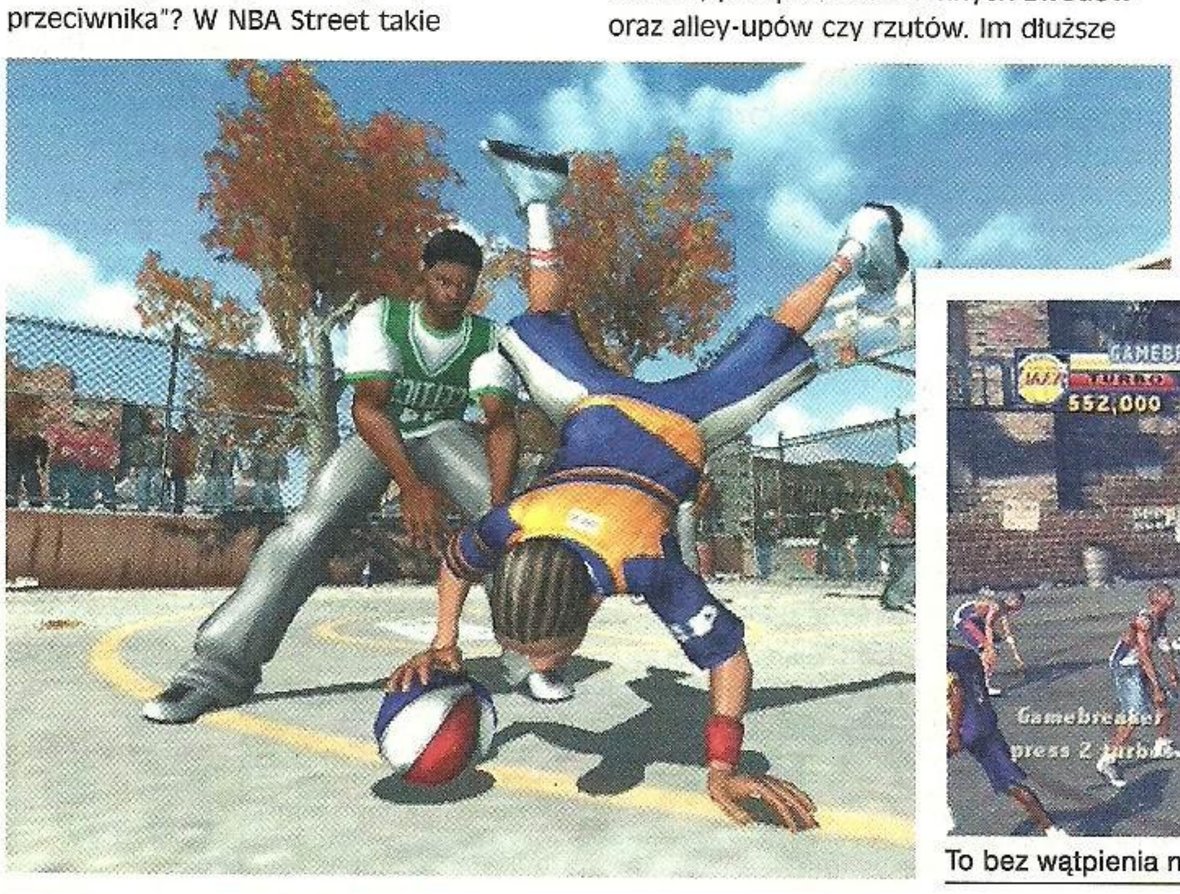
Najfajniejsze (poza samym graniem, oczywiście) jest jednak budowanie kombosów. Można je łączyć z niemal wszystkich elementów gry – zbiórek, bloków, pump fake'ów i innych zwodów oraz alley-upów czy rzutów. Im dłuższe

kombo, tym więcej punktów wpada do naszej puli Gamebreakera. Gdy uzbiera się odpowiednia ilość wystarczy nacisnąć dwa klawisze Turbo i rzut, aby spróbować zrobić specjalny wsad lub trafić efektownego trójaka. A raczej dwójaka, bo normalne rzuty są za jeden punkt, a te zza linii za dwa – tak jak w koszykówce ulicznej (łatwiej liczyć, czy co?). Trafiona akcja nie dość, że przynosi nam punkty to także odejmuje je od zdobyczy przeciwnika.

Ale to dopiero pierwszy poziom Gamebreakera. Zabawa zaczyna się, gdy chcemy zarobić na poziom drugi, gdzie rzutu nie da się zatrzymać ani zablokować. Najpierw trzeba „schować do kieszeni" starego Gamebreakera (przyciskiem Select), a potem nabić pasek do pełna. Gdy odpalimy drugi poziom Gamebreakera to nie dość, że zdobywamy punkty, ale od konta przeciwnika odejmuje się ich aż cztery. Ale uwaga! Rzuty można spudłować, szczególnie gdy rzucamy z

własnej połowy – lepiej przejść za linię.

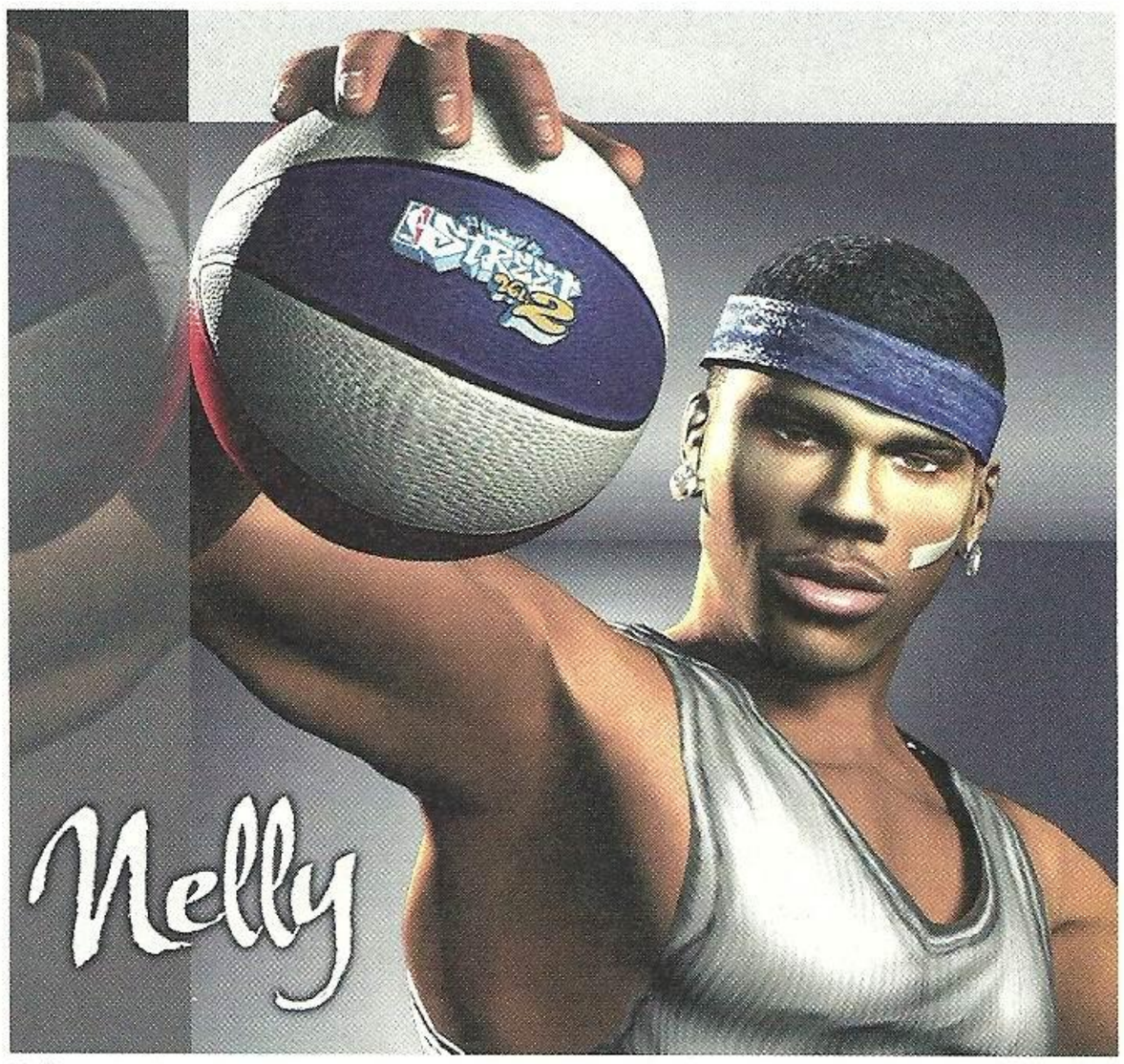
A teraz najlepsze. Myślicie, że już nic nie można zrobić, gdy przeciwnik schowa do kieszeni pierwszego Gamebreakera? Nic podobnego – wystarczy nabić swój pasek i zamiast rzucać nacisnąć Select i Turbo. Wprawdzie obydwaj zawodnicy tracą cały pasek, ale korzyść jest chyba oczywista. Oczywiście oba poziomy Gamebreakera mają odpowiedni efekt na ekranie – przy pierwszym obraz staje się niebieskawy, a z piłka jak kometa zostawia za sobą białą smugę. Przy drugim jest jeszcze fajniej – obraz nabiera koloru sepii, a po naciśnięciu przycisków zaczyna się krótka scenka, podczas której każdy z zawodników uczestniczy w niezmiernie efektownej i wydumanej akcji. Wygląda to absolutnie przecudownie, a jeszcze lepiej, gdy taką akcją wygrywamy cały pojedynek, bo obręcz, tak jak w jedynce, zostaje brutalnie złamana.



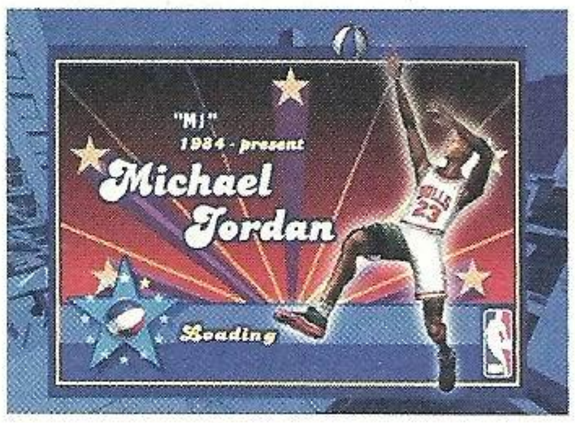
To bez wątpienia nasza multiplayerowa gra miesiąca. To i SC2.

Jak widać NBA Street zyskał trochę na taktyce, choć oczywiście czysta, nieskrępowana rozrywka nadal zdecydowanie dominuje. A cała ta taktyka służy tylko jednemu celowi – jak najbardziej uprzykrzyć życie przeciwnikowi, który chcąc nas pognębić ciuła punkty do Gamebreakera.

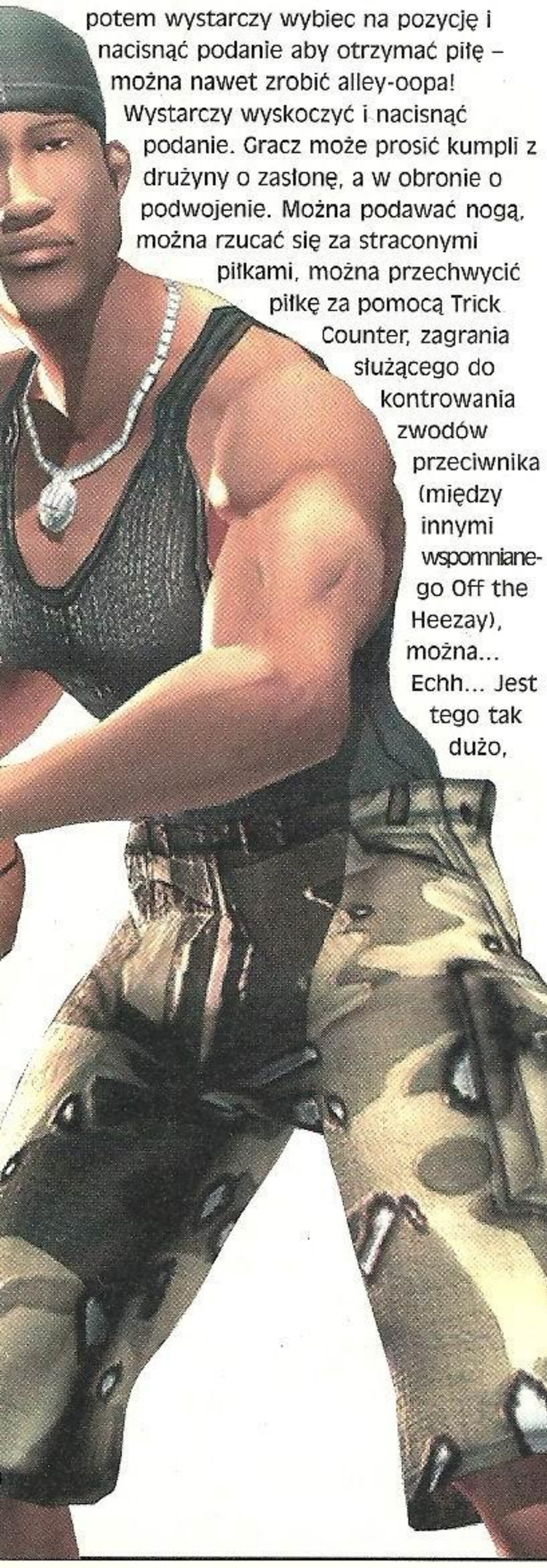
Wszystko co tu opisałem wydaje się bardzo skomplikowanie, ale w akcji sprawdza się wyśmienicie. Wykonanie nawet najtrudniejszych zagrań przychodzi niezmiernie łatwo. Wprawdzie wszystkie przyciski na padzie do PS2 mają tu swoje zastosowanie, ale opanowanie sterowania



Nelly może być jedną z ukrytych postaci. Na pewno jednak promuje grę twarzą i kawałkiem.

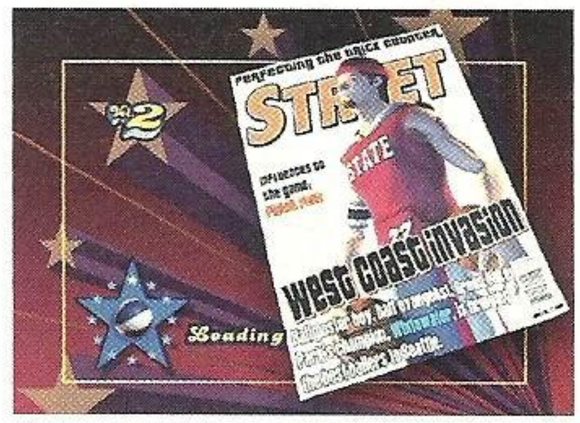


nie jest wcale takie trudne, a możliwości są olbrzymie. Szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę, że to „zwykły" arcade.
Do dyspozycji gracza oprócz wymienionych już zagrań jest między innymi Give'n'go – czyli podanie do zawodnika z zachowaniem kontroli nad podającym (odbiorcą steruje konsola), potem wystarczy wybiec na pozycję i nacisnąć podanie aby otrzymać piłę – można nawet zrobić alley-oopa!
Wystarczy wyskoczyć i nacisnąć podanie. Gracz może prosić kumpli z drużyny o zasłonę, a w obronie o podwojenie. Można podawać nogą, można rzucać się za straconymi piłkami, można przechwycić piłkę za pomocą Trick Counter, zagrania służącego do kontrowania zwodów przeciwnika (między innymi wspomnianego Off the Heezay), można... Echh... Jest tego tak dużo,



NBA Street Vol. 2 jest po prostu przecudowną i zaskakująco głęboką grą. Problemem pierwszej części było to, że zabawa dość szybko zaczynała nużyć. W dwójce postanowiono temu zaradzić za pomocą dwóch trybów gry – NBA Challenge i Be A Legend. W pierwszym gramy przeciwko drużynom z NBA oraz legendom koszykówki, które pełnią funkcję bossów. Po pokonaniu pięciu drużyn legend mamy dostęp do wszystkich zawodników w nich grających. W sumie starych gwiazd jest dwadzieścia pięć – w tym takie tuzy jak Wilt Chamberlain, Bob Cousy, Clyde Drexler, Pete Maravich, Daryll Dawkins i wielu, wielu innych (Larry Bird z wąsem!). Co więcej – jest aż trzech Jordanów – jeżeli zechcemy grać drużyną złożoną z trzech koszykarzy wszechczasów to nic nie stoi na przeszkodzie. Jest młody, dunkujący Michael z drugiej połowy lat 80., jest Jordan z czasów największej świetności Chicago Bulls i jest też Jordan współczesny – już nie tak dynamiczny, ale nadal świetny. Naprawdę rewelacyjna sprawa.
Z kolei w trybie Be A Legend tworzymy własnego zawodnika, przydzielamy mu umiejętności, a nawet możemy zmienić zagrania, jakimi będzie się posługiwał. Potem przystępujemy do właściwej zabawy czyli do pokonywania kolejnych przeciwników i wygrywania turniejów. Za zwycięstwa rośnie nasza reputacja, od pokonanych drużyn przejmujemy zawodników, a zdobytymi za efektowną grę punktami poprawiamy zdolności naszego stworzonego gracza. Oprócz tego odkrywamy Street Legends czyli zawodników koszykówki ulicznej, a także boiska, na których grają. Między innymi Rucker Park, Foster Beach, Soul in the Hole, The Cage – jeżeli interesujecie się trochę streetballem lub oglądaliście takie filmy jak „He got game", czy „White man can't jump", to wiecie jak wyglądają i bez trudu je rozpoznacie.

NBA Street Vol. 2 wygląda zupełnie inaczej niż jedynka. O wiele lepiej. Graficy z EA BIG stworzyli naprawdę prześliczną grę i to w każdym niemal elemencie. A na dokładkę nie jest to tylko robota rzemieślników – widać pewien zamysł artystyczny i próbę (całkowicie udaną, zresztą) nadania grze „ulicznego" klimatu. Zupełnie odmiennego od Street Hoops, gdzie było to współczesne oblicze streetballu, ale raczej tego starego klimatu sprzed dwudziestu/trzydziestu lat. Ciężko to wyjaśnić, ale może ma to związek z tym, że zawodnicy wyglądają dość realistycznie, ale tekstury na ich ciałach są mocno kreskówkowe. Sam nie wiem, ale takie odniosłem wrażenie i muszę przyznać, że bardzo mi się to podoba. Ale jeszcze bardziej spodobało mi się to, jak ta gra prześlicznie wygląda, rusza się, w ogóle nie chrupie i co chwilę oszałamia nas animacjami, za którymi oko nie jest w stanie nadążyć.
Nie tylko zawodnicy świetnie wyglądają i poruszają się – okolica też jest rewelacyjna – wokół stoją kibice, w tle jeżdżą samochody, a na boisku Soul in the Hole spadają liście z drzew. Ciężko to wszystko jednak odnotować, bo gra jest piekielnie szybka, płynna i tak dynamiczna, że naprawdę ciężko skupić się na podziwianiu grafiki – trzeba grać, a że wciąga jak elektorluks chyba nie trzeba Was przekonywać.
W NBA Street nie mogło oczywiście zabraknąć porządnej muzy i tu widać jak bardzo dużą wagę przykłada do tego elementu EA. Nelly specjalnie nagrał do NBA Street piosenkę „Not In My House", ale to nie wszystko - reszta to naprawdę rewelacyjne utwory znanych artystów – Nate Dogg, MC Lyte, Erick Sermon feat. Redman, Pete Rock i CL Smooth. Jednak większość tłustych beat'ów do NBA Street Vol. 2 stworzył niejaki Just Blaze – koleś związany z wytwórnią Roc-a-fella, który robił podkłady dla DMX'a czy Busta Rhymesa i muszę przyznać, że brzmią one naprawdę rewelacyjnie. Szczególnie wpadł mi w ucho kawałek zatytułowany „Plan B" – woofer naprawdę ostro przy nim pracuje... Mało mi szyby z okien nie powypadały, a sąsiedzi już pewnie piszą skargi. Coś pięknego.



Na szczęście nie tylko muza zasługuje na pochwały, reszta dźwięków też jest w jak najlepszym porządku, a komentator (DJ Cucumber Slice czyli DJ Plasterek Ogórka... hehehe) dorabia uszu swoimi tekstami i nawet nie powtarza się zbyt często.
NBA Street Vol. 2 to godny następca wysłużonej już części pierwszej. Grywalna jak żadna inna koszykówka zręcznościowa pod słońcem, szczególnie daje popalić w trybie multiplayer, gdzie czterch zawodników może do woli popisywać się umiejętnościami. Emocje sięgają zenitu, a udane zagrania cieszą jak w żadnej innej grze. NBA Street Vol. 2 w mojej prywatnej klasyfikacji jest drugą najlepszą grą multiplayerową na PS2, zaraz po Pro Evolution Soccer 2. Czy potrzeba lepszej rekomendacji? Chyba nie, ale dla zasady dodam jeszcze, że jest to absolutnie niezbędna pozycja w kolekcji każdego szanującego się gracza.

Marcellus

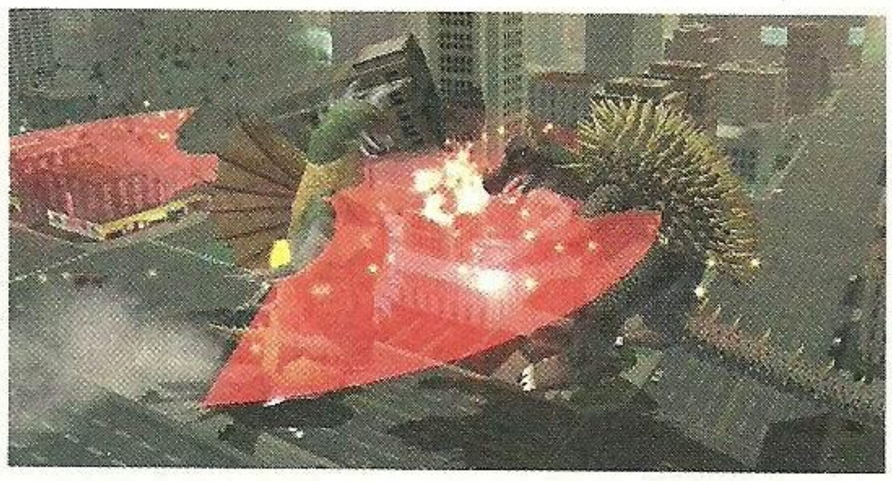
PlayStation 2 *I Love This Game!*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Canada
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.5

Wykorzystuje: *DS2, MC8Mb, Dolby Pro Logic 2* ***Nadciąga na:*** *Xbox, GCN*



Godzilla Destroy All Monsters Melee

Do pierwszych filmów z jaszczuropodobnymi stworami używano prawdziwych gadów z plastikowymi "gadżetami" (na przykład grzebień na plecach). Następnie kazano im się trochę pogryźć, a potem już tylko sprytny fotomontaż i miliony widzów w kinach przerażały dwa kilkunastocentymetrowe legwany.

Na szczęście mamy już tak zaawansowaną technikę komputerową, że przestano "angażować" te biedne stworzenia. A ja właśnie czuję się jak taka jaszczurka. Ale może od początku. Mamy oto przed sobą grę **Godzilla: Destroy All Monsters Melee**, która stara się być bijatyką. W starciach toczących się w największych miastach świata, biorą udział wszelkie zwierzomutanty. Panowie z Pipeworks znają rynek i dlatego zafundowali nam całkiem pokaźną liczbę trybów. Główną ścieżką jest Adventure, gdzie pokonujemy kolejnych oponentów oraz odkrywamy nowe miejscówki i potwory. Całość powiązana jest cieniutkim wątkiem fabularnym z nawet zabawnymi wstawkami. Niestety, generalnie zawodzi. Dla samotnika jest jeszcze klasyczny survival; reszta dla multi-ekipy. Na chwilę uwagi zasługuje opcja Destruction. Tutaj naszym zadaniem jest niszczenie miast na czas. Kto po jego upływie będzie miał więcej punktów, wygrywa. Oprócz powyższych mamy jeszcze galerię obrazków z monstrami.

Mimo zadowalającej różnorodności trybów tak naprawdę jedyną odskocznią od bezustannej klepaniny jest destrukcja metropolii, która i tak nie starcza na długo. Ogólnie całej pozycji brakuje ikry i po pierwszym kwadransie straciłem ochotę na granie. Ale jak to mówią: piękne złego początki...

Po wybraniu swego pupilka oraz miejscówki wraz z kumplem stanęliśmy do konfrontacji przeciw sobie. W pierwszej chwili banany same nam wskoczyły na twarze! Potwory wyprowadzały miażdżące kombosy, a rzucanie budynkami to konkretna sprawa. W końcu nie ma to jak przywalić koledze kominem za te 2,50 których nie chce oddać. Jednak już po kilkunastu minutach wyszło szydło z worka. Wiązanek nie ma więcej niż kilka, a ogólna liczba ruchów nie przekracza dwudziestu. Dodajmy do tego tragicznie poruszające się stwory, „mgłę maskującą", biedne textury, irytujące dźwięki oraz małe miejscówki i otrzymujemy pozycję żałosną od strony technicznej. Chociaż "stejdżom" trzeba zwrócić honor, bo swe niewielkie rozmiary nadrabiają różnorodnością i możliwością doszczętnego zrównania ich z ziemią. Po za tym każda lokacja posiada charakterystyczne budowle, typu wieża w Seattle czy wieżowce w Tokio (to znaczy po walce lokacja już ich nie posiada). Dodatkowo na etapach pojawiają się power-upy. Niezłym patentem są także oddziały ludzkie w postaci czołgów i helikopterów, które jednak nie wyrządzają nam dużej krzywdy. Ostatecznie ich

wpływ na walkę mógłby być większy. Tematem na osobny akapit są maszkary, którymi przyjdzie nam staczać boje. Na początku dostępne są trzy i to te niezbyt ciekawe, a kolejne odkrywamy w odpowiednim trybie, do uzyskania całej dziesiątki. Nie mogło zabraknąć tytułowej Godzilli, która tutaj występuje w aż trzech odmianach (z lat 90., z roku dwutysięcznego i Mechagodzilla). Monstra dzielą się głównie na chodzące na dwóch lub czterech odnóżach oraz latające, jednak ich połączenie także się trafi. Ale ich najważniejszą cechą jest rozmiar. Przeciętny potwór ma wzrost równy wysokości średniego wieżowca, a jego siła destrukcyjna jest proporcjonalna do masy. Niestety, jak pisałem już wcześniej, liczba i wykonanie przypisanych im ruchów woła o pomstę do nieba.

Po głębszym namyśle dochodzę do wniosku dla kogo jest ta gra. Dla dziesięciolatków z gumową Godzillą-zabawką, którą dostali na urodziny. Potwory ze znanych filmów/kreskówek, niszczenie miast takich jak LA czy Londyn oraz galeria plakatów z ich "idolami" na pewno sprzedadzą ten tytuł choćby w USA. Oczywiście obowiązkowo przy tym skopano warstwę merytoryczną i techniczną zabawy o czym pisałem wcześniej. Dodano za to multiplayer, żeby napalone dzieciaki dokupiły dodatkowe joypady. Nie przejmując się w ogóle faktem, że podczas takiej gry animka rwie jeszcze bardziej i nie trzyma nawet tych 25 klatek na sekundę. Podsumuwując gra jest szkaradnie wykonana i dla pojedynczego gracza praktycznie niegrywalna. Jeśli już nabyłeś ten produkt to jedyny ratunek leży w kumplach z manią destrukcji oraz czterech padach. I po raz kolejny długość tytułu jest odwrotnie proporcjonalna do miodności produkcji. Zdecydowanie odradzam.

[Kaxi]

POPRZEDNICY

G: DAMM nie jest pierwszą grą o pojedynkach przerośniętych mutantów połączonych z obracaniem w gruzy miast. Już w 1986 pojawiło się **Rampage**, polegające na demolowaniu miasta. Po wielu latach na N64 i PSX wyszedł remake oraz druga część o podtytule **Universal Tour**. Trzecia odsłona ukazała się wyłącznie na Szaraka (**Rampage: Through Time**). Oba sequele były maksymalnie wtórne i utonęły pod nawałem lepszych pozycji. Ostatnią pozycją jest nieoficjalny prequel **G: DAMM** nazwany **Godzilla Generations**. Został wydany w Japonii wraz z premierą DC i opierał się na niszczeniu miast. Gra była monotonna i zawierała karygodne bugi. Zresztą **DAMM** powiela większość błędów tamtej gry i tak samo jest produktem, powiedzmy to sobie szczerze, przeciętnym. Bardzo. ■

GameCube — *Miodna - przez 10 minut.*

- ***Wydawca:*** *Infogrames*
- ***Producent:*** *Pipework*
- ***Liczba graczy:*** *1-4*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

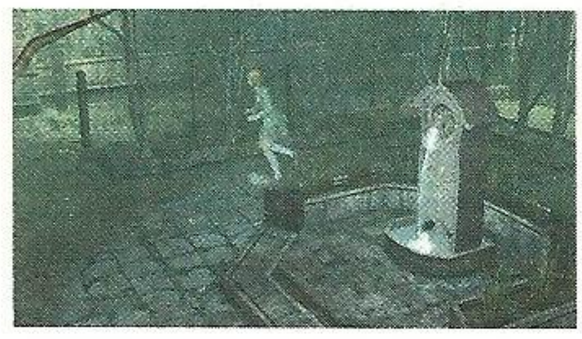
Wykorzystuje: *Memory Card*
Nadciąga na: *Xboxa*

5.2

Clock Tower 3

Alyssa dostała list od matki. Wtedy już „niebyłej", jak się później okazało. W piśmie rodzicielka w klarowny i sensowny sposób wyjaśnia, dlaczego córka powinna natychmiast się schować i nie wychodzić aż do dnia urodzin.

Dobra, ściemniam – list w ogóle tego nie wyjaśnia. I pewnie dlatego krnąbrna dziewka swobodnie wraca do domu. A tam zastaje już tylko obleśnego pana z laską, który przykleja się do niej i szepcze, że „czekał na to bardzo długo", po czym kieruje się na górę. Śliniący staruszek obściskujący nieletnią? Capcom już mnie ma.
Na początku myślałem, że CT3 dał się zamknąć w sztywnych ramach residentowego horroru. W sumie podobne sterowanie i ukazanie akcji (o czym za chwilę), ale szybko przekonałem się, że jest jeszcze coś. Dom jest tylko „przykrywką" dla prawdziwej historii, a sterowanie zostało wzbogacone w kilka nowych idei. Pamięta ktoś pierwsze dwie części, które ukazały się jeszcze na szaraka? Były to klasyczne przygodówki, gdzie wszystko wykonywało się na zasadzie „wskaż i kliknij". Okazuje się, że trzecia część radykalnie zrywa z tym schematem. Teraz w 3D poruszamy się przy pomocy analoga. Kamery, podobnie jak w serii RE ustawione są statycznie i zmieniają się w zależności od miejsca, w którym przebywa postać. Oprócz biegania (chodzić możemy wciskając kwadrat) Alissa potrafi kucnąć i chodzić na czworaka. A że jest przykładną uczennicą, to nosi króciutką spódniczkę i przy zmienianiu pozycji... Czy tylko ja dostrzegam tu pewną tendencję?
OK, dzieją się dziwne rzeczy. Trzeba będzie walczyć, aby wyjść z tego cało. I tu po raz kolejny pomocną dłoń wyciąga do nas nieobecna mama Alissy. Dziewczyna nie posiada mini-guna, pasów amunicji przepasanych przez piersi ani wianków z granatów. To zwykła nastolatka. Pistolet widziała w życiu dwa razy. Z czego raz w piaskownicy. Taki na wodę. Nie ma mowy, żeby wcisnąć jej cały arsenał Marines. Dziewczyna uzbroi się zatem tylko w wodę święconą. Ten oręż ma kilka właściwości. Potraktowane nim zjawy natychmiast zatrzymują się i przez jakiś pozostają w takim stanie. Jeśli pewne miejsce zostanie zabezpieczone zaklęciem, to tu także pomoże święta woda. Wystarczy spryskać magiczny znak, a rozpadnie się na tysiąc kawałków.



Potwory zazwyczaj musimy omijać, ale możemy im także pomagać. Na przykład: jeśli znajdziemy pierścionek, a koło truchła, z którego wyłonił się duch leży pudełko, to należy włożyć go na swoje miejsce. I wtedy duch będzie mógł w końcu odpocząć w zaświatach, a my otrzymamy kolejny przedmiot lub strzęp informacji. Oprócz tego w odpowiednich lokacjach będziemy mogli się schować lub w specjalny sposób uniknąć konfrontacji. O ile chować można się cały czas, to dany sposób na wyminięcie zjawy da się wykorzystać tylko raz.
Wskaźnikiem, na który musimy zwracać uwagę jest Panic Meter. Za każdym razem, kiedy coś przestraszy bohaterkę wskaźnik wzrośnie. Po dotarciu do maksimum Alissa wpadnie w szok - będzie bardzo wolno się poruszała, a zaatakowana natychmiast zejdzie z tego świata. Aby trochę wyluzować trzeba będzie umieścić ją w bezpiecznym miejscu lub skorzystać z przedmiotu uspokajającego.
CT3 prezentuje się niezgorzej, choć w konfrontacji z SH3 zostaje znokautowany już pierwszym ciosem. Na uwagę zasługuje większość filmowych wstawek, w których Capcom ostatnio bryluje. Już na samym początku dałem się nabrać na prostą sztuczkę przejścia z renderu do real-time. Co prawda jest ich po prostu za dużo, choć nie są specjalnie długaśne. Grafika jednak nie poraża. Jest to w tej chwili chyba najniższy poziom, do którego mogli zgiąć się twórcy nie powodując jeszcze u odbiorcy uczucia zniechęcenia. Wszystko wygląda jak najbardziej wporzo, ale nie uświadczymy tutaj niczego ponad to, co musimy dostać. Animacja bohaterów, czy też wyświetlanego obrazu nie pozostawia wiele do życzenia, choć takie duchy wyglądają po prostu słabo. Pozostawmy kwestię wykonania. Kto je projektował? Nieważne. Powinien zapisać się na kurs rozwijający kreatywne myślenie. Muzyka ogranicza się do kilku średnich utworów wygrywanych na pianinie, a dźwięków jest jak na lekarstwo. Tu coś piknie, tam coś chrząknie. Wychodzi słabizna. Ale o dziwo ta cisza nawet mi odpowiadała.
CT3 jest dobrą propozycją dla spragnionych lekkich horrorów posiadaczy PS2. Po odejściu Residenta, zrobiło się trochę pusto. Na szczęście jest jeszcze Silent Hill 3. A po skończonym SH3 możecie chwycić za CT3. Wierzcie mi jednak - z całą pewnością poczujecie ogromną przepaść między tymi dwoma tytułami. A to pociągnie za sobą szereg mniej lub bardziej odczuwalnych, negatywnych uczuć.

OG

DEVIL MAY SUE

Za kserowanie oczywiście. Pomieszczenie ze schodami jest tragiczną kopią sławnej już pierwszej sali z koniem. Tragiczną, ponieważ nie sięga pierwowzorowi do pięt. Nawet ustawienie kamer wydaje się być podobne. Tak samo jest z przejściami zabezpieczonymi klątwami. Po polaniu wodą zaklęcia rozpryskują się na kryształowe kawałki. Czepiam się? Zagrajcie i sami sprawdźcie, jest tego trochę. ■

PlayStation 2 *Raczej dla fanów gatunku.*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Sunsoft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.6

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Yager

Tak reaguje recenzent, gdy trafi do niego wyjątkowa gra. Robię to po raz kolejny: chrzanić ciekawostki! Yager, gra niemieckiego zespołu koderskiego rządzi na maksa! Zapamiętajcie!

Ja do tej gry „z pewną taką nieśmiałością". Bo to Niemcy, a więc nie jakaś znana firma. Bo to wydaje THQ, a im tylko z rzadka coś wychodzi. Sami rozumiecie. Zaczynam grać i się wciągam, a gram dalej i rozpływam się we wszystkim. To nie jest kolejny Metal Gear, ani Final. To jest rzetelnie, wspaniale zrobiona gra. Bez skrajnego nowatorstwa, po prostu miodny we współżyciu produkt i do jego recenzji właśnie Was zapraszam.

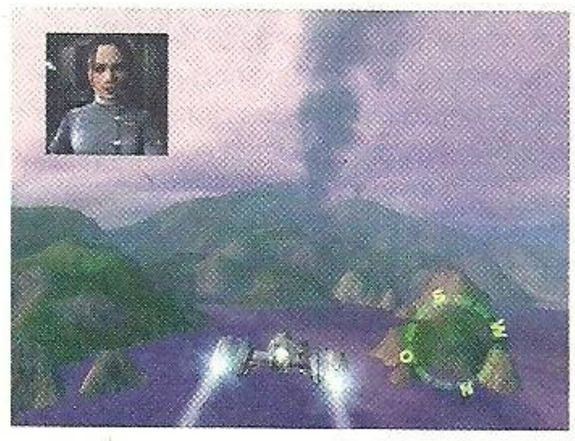
Całość gry to shooter, zręcznościowy, w którym latamy stateczkiem jednoosobowym nad Ziemią za pięćdziesiąt – sto lat. Korporacje zajęły świat, klimat jak z Crimson Skies – jeśli ktoś zna. Ludzie mają swoje stateczki, niektórzy są najemnikami, inni piratami – kiedyś była taka bajka Disneya – „Super Baloo". To jest ten klimat! Piraci powietrzni i aż by się chciało, żeby mieli dwupłatowce, a oni mają dziwne pojazdy odrzutowe. Prawdę mówiąc nie ma różnicy. Z początku scenografia gry przypominała mi Halo. Im dalej jednak, tym więcej elementów a la Hawaje, piractwo karaibskie, lazur oceanu, ale w powietrzu dziwne maszyny latające. Przeciwnicy konstruują statki w stylu gigantycznych sterowców, łodzi podwodnych skrzyżowanych z lotniskowcami i tak dalej. Oto zapowiedź wielkiej przygody!

Zrzucani jesteśmy na kolejne misje, mamy do dyspozycji mapę terenu (bez naniesionych z początku elementów charakterystycznych) i trzeba wykonać zadania. O nich za chwilę. Na razie tylko chcę zaznaczyć, że to nie jest tak, że przed siebie tylko lecimy. Trzeba taktycznie używać całego terenu.

Potęgą, powtarzam – potęgą tej gry jest scenariusz. O RAJU!!! W stylu Chandlera. Chwyćcie klimat... Wchodzimy do baru dla robotników. Narrator mówi: „Odnalazłem w końcu to siedlisko szumowin. Było cicho i spokojnie, jak zawsze w miejscu, w którym coś wisi w powietrzu". Najazd kamery na bar. Nasz ludzik podchodzi do blatu. „Gruby barman spojrzał na mnie i polecił mojej uwadze człowieka, który znał ponoć więcej odpowiedzi, niż ja pytań, a potem dodał". Tu narrator cichnie, zaś barman mówi do naszej postaci: „Ale ciekawość jest w tych stronach śmiertelną chorobą". Dalej narrator: „Wyszedłem, nie spodziewając się niczego więcej po tej spelunie" (nasza postać wychodzi w tym samym momencie na filmiku). Czujecie klimat? Klasyka przygody i kryminału! Piraci niby, skarby, dziwne maszyny, a jednak science-fiction. Na kolana przed tymi ludźmi! Niby shooter, a wsadzili tyle filmików o ludzikach! Cudowność! Powtarzam – cudowność! Łyknąłem to wszystko jak Wiśniewski kasę za reality-show! Z miejsca, bez popijania i gram. Misje rewelacyjne: małe zdarzenia zaczynają później odbijać się echem w scenariuszu, a my walczymy z piratami rekonfigurując swoją maszynę. Ale, broń Boże, nie strzelając na ślepo! Tu trzeba zmysłu i sprytu. Dobieramy broń do trybu misji. Atakujemy zza wzgórz snajperą i chowamy się za szczytem, żeby uśpić wroga. W jednej z misji lecimy wprost w paszczę lwa, chcąc ochronić informatorów. Są nimi dwaj zupełnie szaleni bracia, w starych pilotkach na głowach i drący się do komunikatorów, którzy chcą zabić wszystkich złych tego świata! Innym razem ćwiczenia nad malowniczą plażą przerywają nam myśliwce piratów i nasz nauczyciel zostaje ciężko ranny. Przez cały czas instrukcję wydaje nam seksowna niunia, do której puszczamy niewybredne teksty (jesteśmy w końcu najemnikiem!), a ona nas spławia. Nudna misja treningowa – nasza postać na pewno zaraz powie: „Ale syf na tym treningu! Zacznie się jakieś strzelanie w końcu?" – ta gra jest tak żywa, że aż niesamowite! Trzy misje, przysięgam Wam, nie skasujecie żadnej scenki przerywnikowej, a Waszą postać pokochacie jak brata! Cudowność!

Grafika i sterowanie? Bez żartów. Rzetelna robota. Sprawdźcie obrazki. Jest w tym jakaś prostota, ale i tereny wielkie. Ale... Ponad dwadzieścia postaci, które spotkamy w grze, kluczowych dla fabuły. Efekt wody (co prawda nic się nie odbija w niej, ale trudno). Walki powietrzne. Przecież tu jest wszystko! Wszystko na dobrym, rzetelnym poziomie. Bez czarów i magii. Po prostu takie, jakie powinno być! A do tego wszystkiego oczywiście tryb multiplayer, z deathmatchami i walką strategiczną, dzięki możliwości zarządzania całymi flotami. Tak, tak! To ciągle opis tej samej gry! Jeśli to jest niemiecki etos pracy, to Niemcy przebijają Japończyków. Yager mnie zmasakrował, zjadł i zdeptał. Gram w tę grę, jakbym czytał książkę, świetnie napisaną i ładnie narysowaną. Dodatkowo z elementami zręcznościowymi. Naprawdę, naprawdę gra ważna jako wzór produktu rzetelnego, bez fajerwerków i rzeczy, których nigdy dotąd nie widzieliście. Po prostu uczciwie dopracowanego wszędzie. Polecam szczerze, jak rzadko!

Grabarz



Xbox — *Ważny tytuł. Historia bije Panzera. Grafika nie.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Yager Dev.
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

9.1

Midnight Club 2

Poziom trudności
Aby zmienić poziom trudności wejdź w menu Cheat Codes w Options i wpisz 'howhardcanitbe#'. Gdzie # oznacza poziom trudności – najłatwiejszy to 0, a najtrudniejszy 9.

Spluwy i rakiety
W menu Cheat Codes (Options) wklep savethekids. Od teraz Twój pojazd wyposażony jest w karabin maszynowy i rakiety. Z karabinu strzelamy wciskając L3, a rakiety odpalamy R3.

Policyjna fura LA/Paryż/Tokio
Wygraj wszystkie wyścigi w Los Angeles/ Paryżu/Tokio.

World Racing (Xbox)

Wszystkie merole (multiplayer)
Wklep FULL HOUSE jako swoją ksywkę.

WWE Crush Hour

Odblokuj wszystkie poziomy
Przejdź 'Season Mode' którąkolwiek z postaci.

Nowi wrestlerzy/kierowcy
Bradshaw: Przejdź 'Season Mode' Brockiem Lesnarem.

Primal (PAL)

Magiczne kody
Na ekranie New game/Load game/Option przytrzymaj L1, L2, R1, R2 przez pięć sekund; pojawi się menu 'Magic Codes' wpisz w nie jeden z podanych kodów. Kod potwierdzamy Kwadratem.

Invulnerable: DEMONISE
Solum: SNOWFLIGHT
Aquis: CHARYBDIS
Aetha: FLINTLOCK
Volca: SUNSTONE
Gallery: ARCANUM
Easykills: MORTIFIC
Bonus A: SEABREEZE
Bonus B: AURORA
Bonus C: PSYCHOSIS
Bonus D: MIRRORY
Bonus E: ASCENDANT lub OBLIVION

Wywiad z 16Volt
Ukończ Realm of Aretha.

Actors Featurette
Ukończ Realm of Soul.

Galeria
Aby odblokować arty trzeba zbierać karty Tarota rozrzucone po świecie gry.

Making Of...
Ukończ Realm of Aquis.

Trailer Video
Ukończ Realm of Volca

Christian: Przejdź 'Season Mode' Chrisem Jericho.
D-Von Dudley: Przejdź 'Season Mode' Bubba Ray'em Dudley'em.
Hulk Hogan: Przejdź 'Season Mode' Rockiem.
Lita: Przejdź 'Season Mode' Mattem Hardym.
Ric Flair: Przejdź 'Season Mode' Big Showem, Robem Van Damem i Triple H.
Stephanie McMahon: Przejdź 'Season Mode' Kurtem Angle.

Dynasty Warriors 4

Dynasty Tactics 2 Preview
W menu Movie wciśnij TRÓJKĄT.

Clock Tower 3

Theater
Przejdź grę, aby odkryć menu Theater. Po naciśnięciu R1 można tam oglądać arty z gry.

Nowe ciuchy
Przejdź grę, a otrzymasz klucz. Teraz zacznij nową przygodę używając tego samego save'a i użyj klucza aby otworzyć szafę Allyssy; znajduje się w niej pięć nowych strojów.

Godzilla DAMM (Xbox)

Cinema Theater
Do odblokowania Cinema Theater wystarczy raz przejść grę.

Godzilla 2000
Przejdź 'Adventure' Godzillą 90.

Destroyah
Przejdź 'Adventure' Godzilą 2000.

Gigan
Przejdź 'Adventure' Aguirusem.

King Ghidorah
Przejdź 'Adventure' Megalonem.

Mecha-King Ghidorah
Przejdź 'Adventure' King Ghidorahem.

Rodan
Przejdź 'Adventure' Giganem.

Mecha Godzilla
Przejdź 'Adventure' Destoroyahem, Rodanem i Mecha-King Ghidorahem.

Orga
Przejdź 'Adventure' wszystkimi potworami, a następnie przejdź ten tryb (na poziomie normal) jeszcze raz Godzillą 2000.

Tao Feng (Xbox)

Dodatkowa arena
Przejdź 'Advance training' aby odblokować arenę 'Ethereal Plane Of Immortality'.

Zhao Yen
Przejdź 'Quest Mode' każdym członkiem Black Mantis i Pale Lotus oraz pokonaj Zhao Yen oboma frakcjami, aby odblokować go w trybie versus.

Tenchu 3

Poziom demonstracyjny
Na ekranie tytułowym wklep: GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO, X, X, X.

Oszukiwanie na punktach
Aby wyświetlić wynik, zapauzuj grę i wybierz: PRAWO, PRAWO, LEWO, LEWO na prawej gałce analogowej. W podobny sposób można dodać sobie punktów, ale podczas wklepywania kierunków trzeba trzymać L1 + R1.

Special Move
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 + L2, a następnie wklep GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ. Puść eLki i wklep: KWADRAT, KWADRAT, R1, R2.

Przechowywanie nieskończonej liczby przedmiotów
Na ekranie wyboru przedmiotów przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wklep KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT, GÓRA, LEWO, DÓŁ, PRAWO, KWADRAT, GÓRA, PRAWO, DÓŁ, LEWO. Wprawdzie slotów na przedmioty nadal jest sześć, ale można w nich przechowywać dowolnie dużą liczbę przedmiotów.

Wszystkie poziomy (multiplayer)
Na ekranie wyboru misji multiplayerowych wklep: L1, R1, L2, R2, PRAWO, KWADRAT, L3, R3.

Jurassic Park Op. Genesis

Łatwa forsa
Wklep: L1, GÓRA, L1, DÓŁ. Dostajesz dziesięć tysięcy dolarów.

Gorąco
Wklep: R1, DÓŁ, R1, DÓŁ, R1, DÓŁ, R1, aby aktywować falę żaru.

Handelek
Aby uaktywnić cheat 'Market Day' wklep: L1, R1, DÓŁ, L1, R1, DÓŁ.

No Twisters
Aby uaktywnić cheat 'No Twisters' przytrzymaj R1+L1, wklep LEWO, PRAWO, a następnie ponownie wciśnij R1+L1.

FreekStyle (GCN)

Odkryj wszystko
Wklep: LOKSMITH w menu Codes. Można także wklepać: SOMONEY.

Pełny pasek po każdym triku
Aby pasek zapełniał się do pełna po każdym zlądowanym triku wklep: MO BOOST w menu Codes.

Zwolnienie
Aby włączyć efekt slo-mo, wklep WTCHKPRS w menu Codes.

Def Jam Vendetta

Wszyscy wrestlerzy
W każdym, oprócz Story, menu wyboru postaci przytrzymaj L1, L2, R1, R2 i wklep jedną z podanych poniżej kombinacji:

Arii: X, KWADRAT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT
Carla: X, KWADRAT, X, X, X
Chukklez: KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT, X, KÓŁKO
Cruz: KÓŁKO, TRÓJKĄT, X, X, KÓŁKO
D-Mob: KWADRAT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, X, KÓŁKO
Dan G: X, KÓŁKO, X, KÓŁKO, KWADRAT
Deebo: KÓŁKO, KÓŁKO, X, X, TRÓJKĄT
Deja: KÓŁKO, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, X
DMX: KÓŁKO, X, KÓŁKO, TRÓJKĄT, KWADRAT
Drake: TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO, X, X
Funkmaster Flex: KÓŁKO, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT
Headache: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO
House: TRÓJKĄT, X, TRÓJKĄT, KÓŁKO, X
Iceberg: KWADRAT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, KÓŁKO
Ludacris: KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT
Masa: X, KÓŁKO, TRÓJKĄT, KWADRAT, KWADRAT
Method Man: KWADRAT, KÓŁKO, X, TRÓJKĄT, KÓŁKO
Moses: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KWADRAT, X
N.O.R.E.: KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT, X, KÓŁKO
Nyne: KWADRAT, KÓŁKO, X, X, TRÓJKĄT
Omar: KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT
Opal: KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT
Peewee: X, X, KWADRAT, TRÓJKĄT, KWADRAT
Penny: X, X, X, TRÓJKĄT, KÓŁKO
Pockets: TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO, KWADRAT, X
Razor: TRÓJKĄT, KWADRAT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, X
Redman: KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, KWADRAT, X
Ruffneck: X, KWADRAT, X, TRÓJKĄT, KÓŁKO
Scarface: KÓŁKO, KWADRAT, X, TRÓJKĄT, KWADRAT
Sketch: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, X
Snowman: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, X, X, KÓŁKO
Steel: X, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT
T'ai: KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, X, KÓŁKO
Zaheer: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, X, X
Briggs: (drugi kostium) X, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, KÓŁKO
Briggs: (trzeci kostium) X, TRÓJKĄT, KWADRAT, X, KÓŁKO
D-Mob: (drugi kostium) KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KWADRAT
Drake: (drugi kostium) X, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KÓŁKO
Manny: (drugi kostium) KÓŁKO, KWADRAT, KÓŁKO, KWADRAT, KÓŁKO
Peewee: (drugi kostium) X, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO
Proof: (drugi kostium) X, KWADRAT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO
Razor: (drugi kostium) KWADRAT, KÓŁKO, X, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT
Ruffneck: (drugi kostium)KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, X, KWADRAT
Spider: (drugi kostium) KWADRAT, TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO

Deebo i Omar
Aby odblokować Deebo i Omara przejdź Story Mode wszystkimi podstawowymi wrestlerami.

Tom Clancy's Splinter Cell

Dużo tekstu. Cały ocean. Przyda się lupa. Opis przeznaczony do wersji na Xboxa i PS2. Powodzenia! [Dzik Rzeźnik]

Zanim przejdziemy do opisu poszczególnych misji dwa słowa o taktyce. Choć zabrzmi to banalnie, cień jest Waszym sprzymierzeńcem. Starajcie się jak najmniej wystawiać na światło. Noktowizor to najczęściej używana część ekwipunku. Po drugie – starajcie się jak najmniej biegać. Lewą gałkę wychylajcie nie dalej jak do jednej trzeciej - inaczej kroki staja się zbyt głośne i ściągamy na siebie niepotrzebną uwagę. Najlepiej jest poruszać się w pozycji przykucniętej. Po trzecie – im mniej trupów, tym lepiej. Jeżeli już macie kogoś zabić, to najlepiej jednym strzałem w głowę. Przy używaniu karabinu snajperskiego pamiętajcie o wstrzymaniu oddechu. I ostatnia rada – zawsze chowajcie ciała ofiar do cienia. Jeżeli go nie ma - rozwalcie parę lamp i poznoście tam trupy. Bardzo nie miło jest potem cofać się pół etapu by ktoś nie podniósł kończącego misje alarmu.
Gdy trafisz na zamknięte drzwi możesz spróbować otworzyć je wytrychem. Robi się to tak: „uzbrój" się w wytrych, podejdź do drzwi i wciśnij guzik akcji. Pojawi się przekrój zamka. Kręć lewą dźwigienką aż trybki zaczną podskakiwać, a pad wibrować. Teraz zatrzymaj rękę i delikatnie kręć na zmianę w lewo w prawo (nie chce używać słowa „gmerać", ale właściwie to trzeba robić). Gdy pierwszy trybik podskoczy, kręć aż trafisz na miejsce, w którym drugi zacznie się poruszać. I tak aż do otwarcia zamka. Jeżeli nie masz zbyt dużo czasu i trzęsą Ci się ręce ze strachu użyj Disposable Lockpicka (wypala zamek). DL warto oszczędzać na groźniejsze akcje.

Training

Posłuchaj Lamberta i wykonuj jego zalecenia – popatrz na czerwone lampki. Teraz biegnij do ściany, złap się krawędzi, przesuń w prawo i podciągnij. Zeskocz z murku i pobiegnij na drabinę. Na platformie na górze jest linka (Zip). Stań pod nią i podskocz – Sam automatycznie się jej złapie i zacznie zjeżdżać (nie musisz trzymać skoku). Dalej w prawo i na dół po rurze. Kucnij by przejść pod przeszkodą. W kolejnym korytarzyku, pomiędzy drewnianymi ścianami, możesz potrenować Split Jump (skok na ścianę, drugi na odbitkę i trzeci na samym szczycie lotu by rozeprzeć się nogami). Idź przed siebie i w prawo. Podbiegnij do poziomej rury, stań pod nią i podskocz. Podnieś nogi i przejdź przez dziurę w ścianie. Opuść się i wespnij na siatkę po prawej. Podbiegnij do narożnika po lewej i przylgnij do ściany. Biegnij do rury po lewej, wespnij się na górę i właź na drabinę. Teraz musisz wspiąć się na wysoką ścianę przy pomocy odbitki od tej, która stoi przeciwlegle do niej. Zasuwaj do drzwi. Zaczyna się druga część szkolenia. Biegnij do pierwszych drzwi. Wyciągnij Lockpick i otwórz przejście.
Ostrożnie wejdź do następnego pomieszczenia. Po cichu zajdź strażnika od tyłu, złap i przesłuchaj. Gdy wygada numer uśpij go ciosem w głowę. Podany kod wklep na keypadzie i ruszaj dalej. Teraz musisz zajść kolejnego strażnika od tyłu, złapać i zaciągnąć do czytnika siatkówki na ścianie. Sprzedaj mu gonga i idź dalej. Czas na zestrzelenie kilku lamp – tylko uważaj by nie „zobaczyła" Cię kamera. Gdy będzie już całkiem ciemno włącz noktowizje i ruszaj do drzwi. W kolejnym pomieszczeniu musisz zestrzelić kamerę – najlepiej zrobić to wychylając się zza rogu (broń można wyciągnąć dopiero wychylając się). Kolejna sala jest nieco trudniejsza. Chodzi o to by przypatrzyć się kamerze za siatką i przebiec za pudło, gdy ta „patrzy" w drugą stronę. Przeczekaj za pudłem aż kamera przejedzie i biegnij dalej. W tej sali musisz najpierw złapać strażnika po prawej i zaciągnąć do cienia. Dopiero tam daj mu w łeb. Teraz z pomieszczenia wyjdzie drugi strażnik. Zaczekaj po cichu w cieniu aż schowa się do kanciapy i ruszaj do kolejnego pokoju. Teraz czeka na Ciebie pokój szeptów... Poruszaj się baaardzo powoli i w pozycji przykucniętej. Inaczej spadnięcie z platformy będzie zbyt głośne. Wskocz na kolejne platformy i uważaj na łańcuchy. Nie bój się porozbijanych szkieł – wystarczy iść po nich bardzo wolno. Posłuchaj zachwytów Lamberta i zakończ misję.

Police Station

Biegnij w prawo i wespnij się na werandę budynku. Podskocz do drabiny i dalej na górę. Podpełznij do włazu i otwórz go. Wejdź do środka i przedostań się na koniec korytarza. Wespnij się po rurze. Gdy podejdziesz do krawędzi Lambert zagada do Ciebie. Teraz rozejrzyj się i podejdź pod linkę – zjedziesz nią do płonącego budynku. Grimsdottir będzie udzielać Ci wskazówek. Najpierw skieruje Cię do pokoju przez hol. Wejdź do niego jedną nogą i od razu się cofnij, ponieważ zaraz odpadnie podłoga. Po przeprosinach dostaniesz instrukcję, aby udać się do schodów na końcu holu. Musisz przejść przez pokój. By uniknąć podpalenia się na schodach, przeskocz przez poręcz piętro niżej. Skieruj się do drzwi po prawej. W kolejnym korytarzu nie ma podłogi – wystarczy przejść po rurze na drugi koniec. Teraz w lewo, przez pokój i do kolejnych schodów. Na górze wejdź do pierwszego pokoju by znaleźć w nim umierającego człowieka. Skorzystaj z drzwi. Przed Tobą pokój pełen dymu. Zestrzel świetlik i wejdź przykucnięty. Wyjdziesz na balkoniku.
Teraz uważaj na strażnika, który chodzi pod Tobą **[na PS2 go nie ma]**. Na końcu „catwalku" musisz przeskoczyć na drugą stronę z rozbiegu **[na PS2 skorzystaj z rurki]**. Miń płot i posłuchaj rozmowy strażnika. Gdy skończy podejdź doń po cichu i złap. Podciągnij go do progu i ogłusz. Czas skorzystać z broni. Wystaw się strażnikowi, który łazi za oknem. Schowaj się i zaczekaj z gnatem wycelowanym w drzwi **[na PS2 nie trzeba się mu pokazywać]**. Załatw go jak tylko wejdzie. Pochowaj ciała w salonie. Zwróć uwagę na komputer przy oknie i odzyskaj z niego Data Stick. Udaj się na tył domu po drodze zahaczając o łazienkę **[nie ma jej na PS2]**, w której znajdziesz apteczkę. W pokoju Lambert zagada do Ciebie. Po rozmowie rozejrzyj się – obok jest keypad, do którego nie masz kodu. Podejdź do obrazu i odsuń go, by zdobyć potrzebne hasło. Skorzystaj z keypadu i wyjdź na balkon. Wskocz na barierkę po lewej stronie i złap się linki. Przedostań się na dom naprzeciwko i dalej szybko do drzwi. Miń róg, wskocz do szybu windy i zjedź po kablach. Gdy spadniesz na windę, otwórz właz, wejdź i przedostań się do pokoju. Otwórz wytrychem drzwi przed sobą i suń dalej. Przed Tobą scenka, w której dwóch patałachów czepia się przepitego kolesia. Tu jest klika taktyk – możesz pozabijać wszystkich **[sugerowane na PS2]**, albo zrobić to po cichu, bez ofiar. Po cichu robi się to tak - dom, pod którym śpi menel ma występy, których można się złapać. Będąc na schodkach wykonaj Split Jump by złapać się ściany. Przesuń się na koniec domu uważając na strażnika na balkonie **[nie ma go na PS2]**. Musisz dostać się dość blisko niego. Zanim się opuścisz sprawdź, co robi strażnik patrolujący ulicę. By uniknąć strażnika chowaj się w małych zaułkach. Uważaj też na cywila, gdyż może zacząć krzyczeć i zdradzić Twoją pozycję. Po schodkach na górę, przez drzwi i do parku. Teraz udaj się przed siebie/ w prawo (na ukos). Za krzakami jest kryjówka. Z komputera wyciągnij Data Stick i znajdź dwie apteczki.

Cofnij się. Skręć w prawo przez bramę uważając na strażnika przy fontannie. Szybko zdejmij cywila i schowaj truchło w cieniu. Prosto przed siebie i w prawo na końcu. Tu łazi strażnik. Zdejmij go zza śmietnika jednym strzałem w głowę. Schowaj ciało. Dalej cicho, po podłodze z desek i zajdź drugiego od tyłu **[na Xboxie wygląda to trochę inaczej]**. Podbiegnij do wysokiego muru, wejdź na śmietnik i wykonaj Split Jump, by dostać się na górę. Spadnij po drugiej stronie by dostać się na komisariat. Zejdź na dół i właź do środka. Za drzwiami łazi strażnik. Najlepiej jest zaczekać aż wejdzie do pokoju, rozeprzeć się nogami między ścianami (od krat nie możesz się odbijać). Teraz zestrzel wszystkie lampy i zaczekaj aż koleś stanie pod Tobą. Pamiętaj, że strzał w głowę to oszczędność pocisków. Teraz idź do pokoju, z którego wylazł strażnik. Skorzystaj z komputera. Idąc dalej korytarzem miniesz zamknięte drzwi – zostaw je. Jest tam tylko strażnik. Idź do pokoju z oknem. Tu chodzi koleś przy szafkach. Zaczekaj aż stanie (kręci się między dwoma punktami) i złap go. Przesłuchaj go – zdradzi pozycję agentów. Zdziel go po łbie i przeszukaj dwa komputery. Teraz skieruj się do kostnicy. Wchodząc do pokoju zwróć uwagę na kamerę na przeciwnej ścianie (skos lewo/przód). Trzymaj się blisko ściany i zestrzel kamerę. Podejdź do ciał i wysłuchaj Lamberta. Cofnij się do hollu i idź na schody. Jeżeli nie pochowałeś ciał to właśnie teraz zostaną znalezione. Na górze otwórz drzwi i po cichu wyjdź. Teraz masz dwie możliwości – zabić strażnika i cywila, albo trzymając się ścian iść za kotarą i dookoła sali. Jeżeli wybierzesz drugą pamiętaj o bardzo wolnym chodzie. Właź do drzwi, które są po prawej od recepcji, patrząc od wejścia do budynku. Na górze zachowuj się ostrożnie. Najlepiej zajść po kolei obu strażników od tyłu i uśpić z pięści. Idź do drzwi na ścianie przeciwległej do wejścia (tych po lewej). Weź pociski. Następny pokój to ten widziany przez szybę, z torturowanym. Trzecie drzwi to pokój ochrony. Przez kotarkę zobaczysz cień faceta. Ostrożnie wychyl się i zabij go strzałem w głowę. Użyj komputera. Lambert powie Ci byś skierował się do punktu ewakuacyjnego. Wróć po schodach do sali, w której spotkałeś strażnika i cywila i wyjdź przez główne drzwi.

Defense Ministry

Zaczynasz na dachu budynku. Widzisz mały kominek przy krawędzi? Podejdź do niego i zaczep linkę. Zjedź na dół i wskocz przez okno. Zaczekaj w cieniu na strażnika i zabij, gdy tylko zbliży się na wystarczającą odległość. Ostrożnie wyjdź zza półek i zestrzel kamerę nad drzwiami. Przeszukaj komputer i wyłaź przez drzwi. Stop! Zatrzymaj się i zaczekaj aż strażnik się obróci. Podbiegnij do drzwi po drugiej stronie holu. Tu znajdziesz schody. Na górze możesz poskakać po rurach i wspiąć się na samą górę (znajdziesz tam trochę dobra). Idź na dół uważając na kamery (są na każdym piętrze). Najlepiej je zestrzelić. Na dole otwórz drzwi i wyjdź dwa kroki. Rozwal kamerę. Biegnij w cieniu, przy lewej ścianie. Na parking wejdzie teraz strażnik, drzwiami, którymi sam się tu dostałeś.
Możesz się cofnąć by go zabić. Jeżeli nie zrobisz tego teraz, pamiętaj o tym wracając. Przed samochodem z włączonymi lampami stoi kierowca Grinka. Zajdź go od tyłu i przesłuchaj. Cofnij się do schodów i na górę do holu. Zdejmij strażnika i schowaj jego ciało. Właź do drzwi na końcu holu, ale uważaj na kamerę, która jest nad wejściem. Wsuń się dwa kroki do pokoju i zestrzel ją. Przeszukaj oba komputery. Teraz następuje rozdzielenie wersji. Na Xboksie - Otwórz drzwi wytrychem. Wyjdziesz na balkon. Koleś otworzy okno parę metrów od Ciebie. Tam właśnie musisz się dostać. Wskocz na barierkę, twarzą do ściany. Podskocz i złap się występu. Ręka po ręce przesuń się do okna. Jeżeli nie pochowałeś ciał teraz właśnie zostaną odkryte. Właź przez okno, ale bardzo ostrożnie. Spokojnie przeczekaj rozmowę przy ladzie. Gdy strażnik wyjdzie ruszaj pomału do wyłącznika światła (po prawej). Gdy wyłączysz światło kucharze zaczną łazić. Zdziel obu łokciem i zanieś ich do chłodni. Koniecznie wyłącz w niej światło.
Wbiegnij do następnego pomieszczenia i od razu schowaj się za ladą po prawej. Gdy strażnik wyjdzie, powoli rusz za nim. Zajdź go od tyłu i ucisz łokciem. Uważaj na hałas – na dole chodzi kolejny typ. Wskocz na barierkę i zwieś się dokładnie nad strażnikiem piętro niżej. Spadnij na niego. Na dole jest dwóch kolejnych. Spokojnie ucisz ich (tego przy komputerze można uśpić kolejnym Drop Attackiem, a ten drugi właściwie nie specjalnie zagraża, ale lepiej go obić, profilaktycznie). **[Wersja PS2 – wejdź do kanału wentylacyjnego na suficie; zaprowadzi Cię do chłodni. Zaczekaj w niej aż skończy się rozmowa. Zajdź kucharza od tyłu i złap – zaprowadź go do chłodni i walnij w łeb. Pogaś światła i wyjdź z kuchni. Po lewej jest strażnik, który przed chwilą plut do zupy – uśpij go i zanieś do chłodni. Teraz zajmij się tymi z dołu, robiąc to podobnie jak na Xboxie.]**
Pochowaj ciała, użyj komputera i schowaj się. Gdy zejdzie pułkownik i zasiądzie przede kompem zajdź go od tyłu, złap i podciągnij do czytnika siatkówki. Pochowaj wszystkie ciała. Ruszaj przez otwarte drzwi. Uważaj na kamerę nad drzwiami – zestrzel ją, gdy się obróci. Wyjdź przez drzwi. Wyekwipuj się w Laser Mic i schowaj w krzaczkach. Włącz mikrofon i namierz nim szklaną windę. Po rozmowie ostrożnie pobiegnij do domu naprzeciwko drzwi, z których wyszedłeś. Po kracie wespnij się do otwartego okna i spadnij wewnątrz domu. Zobaczysz, że winda jedzie na Twoje piętro. Zerknij w prawo – powinieneś zauważyć belkę. Odbij się od ściany i złap dźwigar. Zaczekaj aż strażnik odsunie się od Ciebie, a wtedy zejdź po cichu i skieruj się do windy. Wybierz górę. Po wyjściu z windy od razu pobiegnij w lewo i do pierwszych drzwi. Są zamknięte, więc musisz użyć wytrycha.
Z komputera w pokoju wyciągnij Data Stick. Teraz spójrz w górę. Wskocz do szybu. Przejdź kawałek górą i spadnij na korytarzu. Schowaj się i ostrożnie zestrzel kamerę. Wejdź do drzwi po lewej, weź pociski i apteczkę i wespnij się na górę po drabinie. Podbiegnij do krawędzi domu i znajdź mały kominek – zaczep o niego linkę i ostrożnie spuść się na dół. Gdy dotrzesz do okna zabij strażnika – najlepiej strzałem w głowę. Wejdź do pokoju i skorzystaj z komputera, przy którym stał strażnik. Ciało zabitego najlepiej wyrzucić przez okno (mały hint – jeżeli trzymacie trupa i wyciągniecie broń Sam wywali go, zamiast kłaść z należnym zmarłym szacunkiem...). Skorzystaj z komputera Nikoladze. Usłyszysz rozmowę, z której dowiesz się, że pokój, w którym się znajdujesz ma zostać nawiedzony przez kilku żołnierzy. Teraz masz dwie możliwości – albo zabić ich wszystkich (np. korzystając z granatu, który miał koleś w tym pokoju), albo podbiec do krawędzi okna i powoli wypaść – Sam złapie się brzegu. Którąkolwiek drogę wybierzesz będziesz musiał jeszcze raz skorzystać z komputera Nikoladze. Wyjdź z pomieszczenia i skręć w lewo. Wejdź do drzwi po lewej i zbiegnij po schodach. Otwórz drzwi i ostrożnie zajmij się gościem. Podbiegnij do otwartego szybu i zejdź na dół **[na PS2 musisz opuszczać się po wystających belkach]**. Pobiegnij do bramy i zakończ misję.

Oil Refinery

Zaczynasz na rusztowaniu przy rurze. Skorzystaj z drabiny i idź prawą stroną. Dojdź do głównej rury. Gdy droga się skończy zerknij w prawo – powinieneś zobaczyć dwie rury. Spadnij na nie, przejdź kawałek i na końcu wskocz na górę. Teraz skorzystaj z rurki po prawej i ręka po ręku przesuń się dalej. Przy drugiej ścianie wyląduj na głównej rurze. Teraz kucnij, przejdź pod przeszkodą i w prawo. Skorzystaj z linki i zjedź na dół (podnieś nogi, by wpaść od razu na półkę zamiast łapać się krawędzi). Przejdź pod rurą i wespnij się po maszcie. Wskocz do dziury w dużej rurze i w przykucniętej pozycji przejdź nią kawałek. Wejdź na platformę, skorzystaj z drabiny.
Wespnij się na belkę sterczącą z krawędzi. Dotrzyj do platformy i złap się krawędzi. Teraz

musisz przesunąć się na rękach na drugą stronę i wspiąć na barierkę. Dawaj na górę. Uważaj na strażnika – zabij go. Ciało zostaw w spokoju – goni Cię czas, poza tym w tej misji i tak będzie sporo bezpańskich ciał.
Zwolnij w połowie górnej kondygnacji schodów. Gdy strażnik się odwróci pobiegnij do ściany. Teraz dzielne amerykańskie chłopaki pobawią się samolotami. Najemnik, którego masz śledzić zmieni trasę. Gdy skręci w lewo ostrożnie idź za nim. Zostawią strażnika za sobą – zaraz za zakrętem, chowa się za płomieniami. Dalej w lewo, prawo i na skrzyżowanie. Uważaj na dwóch strażników. Przepuść ich. Biegnij przed siebie i znajdź przełącznik od ciśnienia wody. Przesuń go i cofnij się. Gdy zjawi się ochrona zainteresowana tym, co się dzieje – odstrzel. Teraz dalej za najemnikiem. Wejdą do pomieszczenia – nie wchodź za nimi i zaczekaj aż wyjdą. Idź w lewo, za zamkniętymi drzwiami weź apteczkę. Lambert zmieni cel misji – teraz musisz zdobyć teczkę doktorka. Ponieważ ekipa zamknęła się przez Tobą, musisz znaleźć inną drogę. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się prosto. Ostrożnie miń ogień – posypią się strzały, a okno nad Twoją głową rozpadnie się na kawałki. Wskocz na maszynę po prawej i na rurę. Podnieś nogi i przedostań się do pokoju. Dwóm pozwól uciec. Opuść nogi i wisząc odstrzel kolesia rozwalającego sprzęt. Po lewej znajdziesz dwie apteczki **[albo jedną]**, a na szafce pociski. Idź na schody. Nie wyłaź na górę. Wychyl się trochę i od razu odwróć w lewo. Na platformie stoi żołnierz – pozbądź się go strzałem w beczkę. Gdy wyjdziesz na górę wypadnie drugi koleś. Odstrzel. Pobiegnij do tego, który usmażył się przy beczce i zabierz „tornister". Zejdź i udaj się w prawo. Właź w drzwi, przejdź pod rurami i zabierz apteczkę. Wyjdź. Idź dalej i zobacz jak koleś z teczką włazi w drzwi. Zanim zejdziesz do drzwi zabij z góry bandziorów. Teraz goń doktorka. Gdy go znajdziesz, złap dziada, przesłuchaj, zdziel, zabierz walizkę i zakończ misję **[na PS2 schował się niedaleko pękniętej rury, a na Xboxie udało mu się zbiec do łódki, którą przypłynął]**.

CIA Headquarters

[Na PS2 brakuje całego początku – opis tej wersji zaczyna się od gwiazdki] Rozpoczynasz misję na placu przed wejściem do budynku. Gdy Lambert skończy gadać skieruj się w lewo i idź przy płocie. Gdy dojdziesz do budynku zauważysz płot z drutem kolczastym na górze. Przyjrzyj się drutowi, a zobaczysz, że w jednym miejscu jest rozcięty. Wespnij się i spadnij po drugiej stronie. Musisz teraz doskoczyć do wnęki po lewej. Najlepiej jest to zrobić odbitką od ściany małego bloku. Gdy dostaniesz się na górę otwórz szyb i właź do środka. Wyjdź ostrożnie z wentylacji i bardzo cicho spadnij na dół. Przejdź przez siatkę, ale uważając na pracownika. Najlepiej potraktować go łokciem, żeby nie przeszkadzał. Teraz skieruj się do ciemnego korytarza. Uważaj, bo na jego końcu znajduje się kamera. Jedyna rada to nie zbliżaj się do tej białej maszyny. Trzeba zaczekać aż kamera się odwróci i pobiec pod schody. Zaczekaj tutaj patrząc na górę. Do krawędzi zaraz podejdzie strażnik. Gdy odwróci się podbiegnij do połowy schodów i zatrzymaj się w cieniu.
Zaczekaj aż ponownie się odwróci i wtedy zaatakuj. Łokciem oczywiście. Zejdź po kolejnych schodkach i rozejrzyj się zza winkla. Zobaczysz jak do pokoju po prawej wchodzi koleś. Ostrożnie pójdź za nim. Użyj komputer w pokoju i pozbieraj wszystkie dobra. Teraz do następnego pokoju. Uważając na strażnika za oknem pobiegnij w prawo i przez detektor metalu. Schowaj się przy ścianie i podsłuchaj rozmowy. Gdy się skończy wejdź do pomieszczenia trzymając się prawej strony i schowaj za ścianą. Przy windzie jest strażnik, którego musisz minąć. Najlepsza strategia to podejść do ławki przy prawej ścianie, podnieść puszkę i odciągnąć strażnika. Gdy sobie pójdzie, wskakuj do windy i jedź na górę.

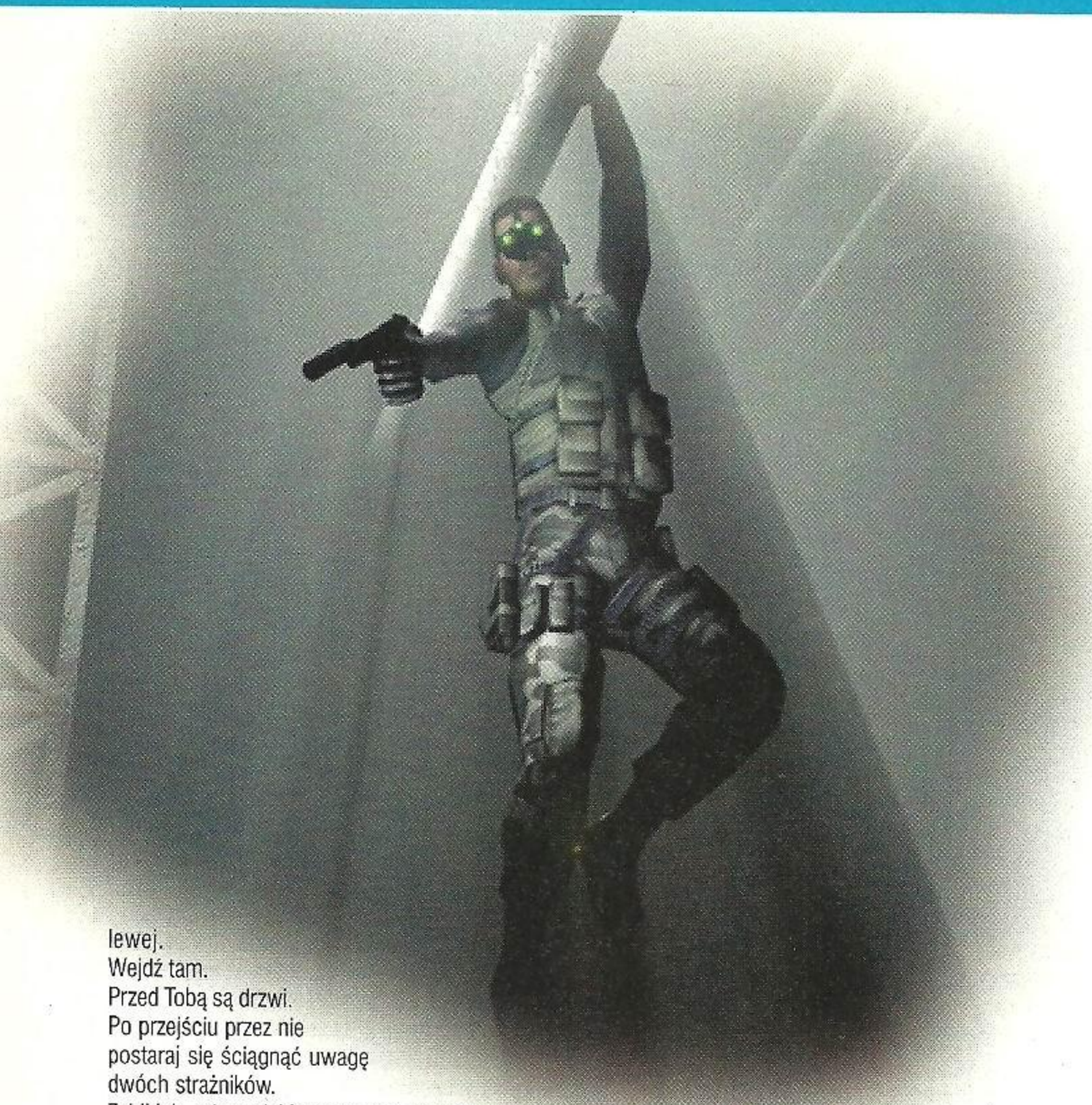
* Na górze idź korytarzem przed siebie, ale zatrzymaj się przy drzwiach, które są naprzeciwko siebie. Zaczekaj aż między pokojami przejdzie pracownik i wejdź do pomieszczenia, które opuścił – uważaj na kręcącego się strażnika. Użyj komputera. Wróć do holu i idź dalej. Na rozwidleniu skieruj się w lewo. Dojdziesz do drzwi, za nimi jest strażnik. Powoli podejdź do drzwi po lewej **[na PS2 są przed Tobą, po prawej]** i otwórz je. W pomieszczeniu znajdziesz parę przydatnych potem rzeczy. Wyjdź po cichu i z powrotem do holu. Teraz musisz pójść do prawej odnogi korytarza. Uważaj na kręcącego się strażnika. Najlepiej jest zaczekać aż przyjdzie i przylgnąć do ściany w cieniu, by przechodząc obok nie zahaczył o Ciebie. Podejdź aż pod szybę, za którą siedzi strażnik. Uważaj na strażnika, który łazi po korytarzu i między maszynami **[na PS2 go nie ma]**. Przed Tobą jest jeszcze technik i pokój z ochroniarzem. Ostrożnie zajdź technika i zdziel przez łeb. Jego ciało schowaj do najdalszego pokoju – jest to pomieszczenie techniczne. Nie zapomnij zgasić w nim światła. Teraz trzeba zdobyć kod do drzwi. Zanim skierujesz się do jasnego pomieszczenia zajrzyj, gdzie jest strażnik z korytarza.
Gdy się odwróci podejdź powoli do wejścia do pokoju i upewnij się, że agent w środku jest odwrócony. Zaatakuj szybko i jednocześnie cicho. Ważne jest dobre zgranie w czasie. Po wykonaniu wyroku schowaj jego ciało i oczywiście zabierz kod. Gdy wpiszesz kod użyj Optic Cable'a. Gdy kręcący się technik przejdzie, właź do środka **[na PS2 go nie ma]**. Gdy zjawi się ochroniarz, wykończ go **[na Xboxie będzie dwóch - dobrze jest zgasić światło]**. W następnym pokoju znajdziesz komputer z kodem do następnych drzwi. Miń je, dalej przed siebie i po schodach na dół. Usłyszysz jak jeden z pracowników coś bełkoce. Szybko miń zakręt i schowaj się w cieniu. Jeden z gości zacznie się cofać, dlatego musisz utrzymywać dystans. Gdy zatrzyma się przed Tobą złap go, ale jeszcze nie wykonuj usypiania. Wcześniej odciągnij go na górę i tam daj w łeb. Teraz na dół po drugiego. Ostrożnie zajdź go od tyłu i zrób to samo, co z poprzednim. Idź do kolejnego pomieszczenia i po schodkach. Tutaj leży sobie spokojnie SC-20K. Z półek nie zapomnij też zabrać wszelkiej amunicji i lepkiej kamery. Zanim podejdziesz do drzwi zajmij się jeszcze kamerą i powoli ruszaj korytarzem. Zobaczysz agenta gadającego przez telefon. Zaczekaj w cieniu aż skończy i sobie pójdzie (warto jest jednak rozprawić się z nim teraz by później nie przeszkadzał). Wejdź do lobby. Kawałek dalej Lambert poinstruuje Cię, że zbliżasz się do serwera centralnego. Zdejmij strażnika pilnującego wejścia do pokoju po prawej. W jednej z „kabin" znajdziesz kod. Pamiętaj by nie pozostawiać bezpańskich ciał. Teraz skieruj się do jasnego przejścia. Skręć w prawo. Wklep niedawno znaleziony kod.
Teraz musisz uważać na dwóch techników **[na PS2 jest tylko jeden – kręcący się]**. Szybko dobiegnij do schodów, spójrz w dół i zejdź, gdy technik przejdzie. Zajdź go spokojnie od tyłu i uśpij. Drugi będzie tylko siedział, więc załatwienie go nie powinno nastręczać kłopotu. Schowaj oba ciała w ciemnej części. W jasnej jest komputer, z którego musisz skorzystać. Uważaj na kamerę, która jest przy szybie na górze. Wyjdź z sali z serwerami z powrotem do holu. Na górze skręć w lewo, ale uważaj na kręcącego się strażnika **[na PS2 znajdziecie go w kiblu]**. Mijając łazienki podnieś puszkę i idź powoli przed siebie. Kawałek za zakrętem jest okienko w ścianie. To posterunek ochrony. Pod żadnym pozorem nie próbuj przebiegać przez bramki. Podejdź pod okienko i rzuć puszkę. Gdy koleś wyjdzie, wskocz do środka. Pogaś wszystkie źródła światła i gdy koleś wróci ucisz go (możesz spróbować go ominąć, ale to zależy od tego, dokąd poleciała puszka). Wyjdź przez drzwi i holem do dużej sali. Na suficie znajdują się dwie opancerzone kamery, a Ty musisz się dostać do drzwi naprzeciwko. Możesz zestrzelić wszystkie światła, albo przemknąć ostrożnie dołem. Teraz trzeba popatrzeć na ruch kamer i wybrać odpowiedni moment biorąc poprawkę na to, że dobiegnięcia do celu zajmie chwilę.
[Na PS2 taktyka jest nieco inna – schowaj się w cieniu w lewym rogu sali i zaczekaj na strażnika. Stuknij go i przejdź do wyjścia drogą, którą tu przyszedł.] Przejdź przez drzwi i zatrzymaj się na rogu. Jeden z pracowników zerknie przez okienko **[na PS2 chodził po sali, więc już go nie ma]**. Przebiegnij, gdy się odwróci. Zejdź po schodach. W małym pomieszczeniu z pancerną kamerą nie pozostaje Ci nic innego, jak zestrzelić wszystkie lampy i pozostawić pokój w pełnej ciemności. Skorzystaj z keypada i przejdź przez drzwi. Podsłuchaj rozmowę i zaczekaj aż strażnik wyjdzie. Wcześniej przygotuj się – na powitanie czekaj z naszykowanym Sticky Shockerem. Zetnij strażnika i wnieś jego ciało z powrotem do biura gasząc światła. Idź do pokoju obok – znajdziesz tu obrotowe działko. Skorzystaj z komputera i pozbieraj flary. Otwórz drzwi i pojedź windą do góry. Przejdź holem do drzwi na końcu. Podsłuchaj rozmowy i zaczekaj aż jeden ze strażników wyjdzie. Przejdź wtedy do prawej strony pokoju i za stoły. Zanim wybiegniesz by przedostać się do następnej sali sprawdź, czy nikt nie jest odwrócony w Twoją stronę.

Teraz musisz wskoczyć na pudło i do okna kawałek od furgonetki. Doskocz do wiszącego klocka. Złap się liny i przejdź na drugą stronę. Zjedziesz na platformę. Musisz doskoczyć do domu obok. Po lewej jest kominek, do którego trzeba zaczepić linkę i zjechać na dół. Spadnij na szybę i rozbij ją by dostać się do środka. Zaczekaj aż strażnik przejdzie na drugi koniec i odstrzel go. Zabierz mu torbę. Przejdź przez główne drzwi i do pokoju ochrony po prawej. Zabierz pociski. Teraz przejdź do następnego pomieszczenia. Tu trzeba poruszać się bardzo powoli z uwagi na metalową podłogę. Dojdź do wentylacji i przejdź do końca. Gdy wyskoczysz z wentylacji i skierujesz się do drzwi, ujrzysz rozbijających się najemników. Otwórz drzwi i podsłuchaj rozmowę. Gdy się rozdzielą, a jeden skieruje w Twoją stronę odstrzel mu łeb. Teraz wyjdź przez drzwi, którymi wszedłeś do holu i zaczekaj na strażników – zdejmij ich, gdy otworzą drzwi i wyjdą Ci pod lufę. Pozbieraj, co po nich pozostało i skieruj się do windy. Na górze rozwal wszystkich i pozbieraj torby (można próbować wyciągnąć strażników strzelając w znak Kalinateku). Dalej idź holem. Na końcu zatrzymaj się, wyciągnij SC-20K i zdejmij dwóch strażników idących z naprzeciwka. Skieruj się do pokoju po lewej. Tutaj siedzą uwięzieni przez miny technicy. Metoda jest taka – mina błyska na zmianę czerwono/zielono. Gdy pali się na czerwono nie wolno jej dotykać. Podejdź do niej z boku, ale bardzo powoli, najlepiej w kucki. Gdy lampka błyśnie na zielono naciśnij guzik – to nic, że ruch zajmie Samowi sekundkę. Nie musisz brać poprawki, wystarczy, że naciśniesz, gdy lampka będzie zielona. W ten sposób rozbrój obie miny. Teraz automatycznie włączy się pogadanka. Dowiesz się, że na piętrze jest bomba, którą trzeba rozbroić. Teraz biegiem do holu, w którym byli dwaj kolesie. Uważaj na minę, ale nie rozbrajaj jej. Otwórz drzwi otrzymanym chwilę temu kodem. Obiegnij płonący korytarz przez pokoje uważając na miny. Możesz też rzucić się z saltem w ogień – tak jest szybciej. Na końcu korytarza są drzwi. Wejdź do środka, wespnij się na szafkę i rozbrój minę. Wysłuchaj Lamberta i udaj się dalej holem. Schowaj się w cieniu i utłucz najemnika przed sobą. Gdy zjawi się drugi wystrzel kolejny pocisk. Teraz po schodkach w dół i w lewo. Zejdź po kolejnych schodach. Wybiegnie na Ciebie trzech strażników. Spokojnie rozpraw się z nimi, zabierz paczkę od jednego i pozbieraj dobra ze stołu. Na ścianie jest przycisk – przełącz go. Cofnij się na górę i stań przy podium. Odstrzel strażnika na balkoniku i zabierz jego torbę. Drzwi otwórz zdobytym kodem. **[Następna sala wygląda inaczej w obu wersjach]**
Zwab strażników na dół i odstrzel ich. Skieruj się na górę i do pokoju po lewej **[na PS2 naprzeciw Ciebie]**. Zagadaj z umierającym programistą. Przejdź korytarzem dalej, do kliniki. W holu uważaj na strażnika. Gdy się odwróci wiesz, co robić. Idąc naprzód dojdziesz do oszklonego pomieszczenia. Wejdź po cichu i zabij znajdującego się tam kolesia. Skorzystaj z komputera by otworzyć drzwi pożarowe. Przejdź przez drzwi i po schodach. Wejdź do pokoju i podsłuchaj rozmowę. Poczekaj aż jeden wyjdzie do łazienki, a drugi usadowi się przy ladzie. Pójdź za pierwszym i odstrzel dziada. Wskocz do wentylacji i powoli podejdź kawałek – tyle, by zobaczyć głowę ruska. Zanim zabije doktorka pozbaw go kawałka głowy. Pogadaj z Ivanem i zdobądź kod. Wyjdź z łazienki i do windy. Przy wyjściu zestrzel jasną lampę po lewej i podejdź do płotu. Wypatrz beczką stojącą przy tylnej ścianie. Kiedy skończą gadać walnij parę razy w beczkę aż wybuchnie zabijając straż. W następnym pomieszczeniu zabij strażnika i wespnij się po pudłach. Przeskocz przez ścianę i zestrzel lampę po

Teraz zobaczysz faceta wychodzącego z biura. Musisz się tam dostać i skorzystać z jego komputera. Idąc w dół holem dotrzesz do strażnika siedzącego na ławce. Nad jego głową kręci się pancerna kamera. Dlatego trzeba wziąć objazd. Skręć do pokoju po lewej. Znajdziesz się w sali odpraw CIA.
Musisz przejść przez drzwi po prawej – te które zastawia jeden z agentów. Teraz są dwie metody – albo zaczekasz aż skończą, albo podejdź pod promień projektora i wstań na chwilkę. Gdy zacznie się zamieszanie postaraj się na nikogo nie wpaść i dotrzeć do drzwi, co nie jest trudne. Podsłuchaj kolejną rozmowę. Podążając za agentem miń ostrożnie pokój socjalny – po prostu nie rób hałasu. Idź dalej za swoim celem aż do palarni. Zajdź Doughertego od tyłu i strzel mu w łeb. Zanim wyniesiesz go na dwór upewnij się, czy nie ma tam strażnika – jeżeli jest to postaraj się go zajść od tyłu. Wynieś ciało palacza i skieruj się w lewo. Teraz po mostkach i na dół do drzwi. Tu ułóż Doughertego do snu – nigdzie sobie nie pójdzie. Wejdź przez drzwi i bardzo cicho po schodach **[na PS2 na dole jest jeszcze kamera]**. Zerknij, czy za rogiem nie ma ochroniarza. Na Xboksie ostrożnie schowaj się za filarem. Kiedy ochroniarz sobie pójdzie złap technika i strzel w łeb za słupem w cieniu. Gdy przyjdzie strażnik poczęstuj go pociskiem gumowym (czasami wymagana jest poprawka z łokcia). Ponieważ na PS2 nie ma technika lepiej od razu pójść w lewo i zajść ochroniarza od tyłu. Ciało schowaj w cieniu. Z półki zgarnij shockera. Podejdź do wyjścia z lampą. Czas na kolejny podział na wersje. Xbox - na dole łazi strażnik – musisz wyjść na platformę z nabitym Shockerem i od razu uciszyć gościa pod sobą. Możesz spróbować zwabić go na górę skacząc przy wyjściu. Gdy już dostaniesz się piętro niżej po metalowych schodkach, przyjrzyj się furgonetce i trzem kolesiom. Jeden z nich (ten po prawej) to agent. Dwaj pozostali są podłożeni. Złego przypal Shockerem. Teraz wróć się po zwłoki Doughertego. Gdy dotrzesz z powrotem nie możesz zrzucić go na dół, więc musisz iść dookoła. Za zakrętem w prawo spotkasz jeszcze jednego strażnika. Zostaw na chwilę ciało i przycupnij w mroku. Gdy strażnik się odwróci daj mu w łeb. Chyba, że masz jeszcze jakieś pociski – wtedy sprawa się uprości. Bierz palacza i do furgonetki by zakończyć misję.
Na PS2 wygląda to tak – gdy wyjdziesz na metalowe schodki, zejdź piętro niżej i odstrzel strażnika stojącego na dole. Weź ciało swojego zakładnika i zjedź z nim małą winda na dół. Kawałek dalej czeka na Ciebie furgonetka z trzema kolesiami – tu trzeba powtórzyć akcję z Xboxa i zakończyć etap.

Kalinatek

Posłuchaj Lamberta, a potem pogadaj z Wilksem przy płocie. Teraz biegnij naprzód i schowaj się za samochodem po lewej. Otworzą się drzwi naprzeciwko i wyjdzie z nich dwóch ruskich. Jeden podejdzie do samochodu. Obejdź wóz od przodu i złap żołnierza. Nie bij go jeszcze. Zaczekaj aż zjawi się drugi i go odstrzel. Teraz bij. Zabierz apteczkę z posterunku ochrony. Teraz do drzwi obok posterunku. Idąc po schodach usłyszysz rozmowę. Pozbądź się kolesi z kolejnego poziomu parkingu.



lewej.
Wejdź tam.
Przed Tobą są drzwi.
Po przejściu przez nie postaraj się ściągnąć uwagę dwóch strażników.
Zabij ich, gdy podejdą sprawdzić, co się dzieje.
Teraz przez kolejne drzwi. W następnym pomieszczeniu czeka na Ciebie trzech kolesiów. Zacznij od tych przy drabinie, potem zajmij się tym przy wózku (mógł schować się przy pudłach). Właź na drabinę i przeskocz przez ścianę. Pozbieraj apteczki i udaj się do drzwi po prawej. W pokoju po prawej skorzystaj ze schodów. Czas na trzech kolejnych fagasów. Najlepiej jest zacząć od tego na górze po lewej – to snajper. Po awanturze idź w lewo do schodów. Na górze skręć w lewo. Przejdź przez pokój po lewej by zobaczyć najemników kłócących się o szlugi. Nie przeszkadzaj im i skieruj się do najbliższego pokoju po prawej. Zestrzel tu światła by ściągnąć uwagę dziadów. Gdy wejdą, pożegnaj ich. Zgarnij pociski i ruszaj dalej. W następnym pokoju zabij strażnika i przesuwając się dalej uważaj na bombę pomiędzy filarami. Lepiej trzymaj się prawej strony. Wyjdź na górę. Kawałek dalej spotkasz trzech najemników. Zabij tego przed sobą i miń zakręt. Pozostałych usmaż, gdy zbliżą się do wybuchowych beczek. Dalej spotkasz walczącego Wilkesa. Zeskocz i po cichu podejdź do drabiny. Z góry odstrzel najemników. Pozostaje już tylko przejść do końca misji i pogratulować sobie zaliczenia zadania.

Nuclear Plant (tylko na PS2)

Zasuwaj przed siebie po schodkach i skręć w prawo. Podejdź do krawędzi i zniszcz kamerę. Szybko zdejmij kolesia stojącego pod Tobą. Wejdź na schody, ale nie schodź jeszcze na dół. Rozwal kamerę na ścianę po prawej i popatrz na okno. Gdy strażnik przejdzie w prawo, odczekaj jeszcze trzy sekundy i ruszaj na dół. Schowaj się przy beczkach i załatw gościa przez szybę, gdy tylko go zobaczysz. Cofnij się by schować ciało pierwszej ofiary w cieniu. Wyjdź przez okno i idź w prawo. Wychyl się zza rogu i ze snajperki ściągnij strażnika na horyzoncie. Biegnij do drzwi znajdujących się tuż za nim. Wejdź do środka i przylgnij do ściany. Spokojnie poczekaj aż koleś przejdzie. Gdy się odwróci, zabij go. Ciało zabierz do pokoju na końcu korytarza, weź stamtąd jeszcze apteczkę i zgaś światło. Wyjdź z pomieszczenia – po prawej są zamknięte drzwi. Otwórz je wytrychem i właź na czerwoną rurę. Wspinając się na górę uważaj na światło reflektora. Na górze właź do wentylacji. Wyjdź na dach, gdzie czeka dwóch kolejnych strażników. Złap tego, który przejdzie tuż obok Ciebie i walnij go w łeb. Chowając się za kominem odstrzel drugiego. Zestrzel kamerę i właź do pokoju. Zabierz apteczkę i granat. Otwórz wytrychem kolejne drzwi i wskakuj do kanału. Znajdziesz się na windzie. Wysłuchaj rozmowy. Gdy winda zjedzie na sam dół, zeskocz i wejdź pod nią. Idź pod kratą aż dotrzesz do wyjścia. Poczekaj aż strażnik przejdzie i zestrzel kamerę, a gdy wróci, odstrzel i jego. Wychodź na górę, uśpij technika i załatw gościa z pokoju obok. Zabierz apteczkę i poznoś ciała.

Z pokoju wyjdź w prawą stronę, idąc korytarzem uważaj na kamery. W pomieszczeniu w korytarzu na lewo jest apteczka. Na końcu głównego korytarza jest zejście pod podłogę. Wejdź tam, skręć w prawo i zatrzymaj się na końcu. Na górze jest koleś, którego musisz przesłuchać. Gdy przejdzie do końca pomieszczenia, wyjdź z kanału i skieruj się w prawo po schodkach. Biegnij za nim – gdy Cię zobaczy schowa się za siatką. Złap go i przesłuchaj. Musisz uważać na strażnika kręcącego się na górze. Po przesłuchaniu zdziel trzymanego typa w głowę, a strażnika zabij ze snajperki. Udaj się do pomieszczenia za szybą i ucisz technika. Zabierz apteczkę, wyjdź z pokoju i skieruj się w lewo. Wychyl się zza winkla i zestrzel kamerę. Czas sprzątnąć dwóch kolejnych pracowników. Idź prosto uważając na kamerę na końcu korytarza. Skręć w lewo. Za zakrętem w prawo (kawałek za drzwiami) znajduje się kolejna kamera. Teraz cofnij się do drzwi i wpisz kod. Zejdź po schodach i zestrzel dwie kamery znajdujące się na wielkich pojemnikach. Przejdź do końca pomieszczenia i zajmij się kolejnym technikiem. Skorzystaj ze wszystkich komputerów i cofnij się po schodach na górę.
Uważaj na schodzącego żołnierza. Idź korytarzem aż zauważysz zakręt w lewo i wejście z czerwonym światłem. Musisz się do niego przedostać, ale uważaj na działko. Na końcu pomieszczenia jest wejście do kotłowni – łazi tam strażnik. Najlepiej zająć się nim teraz. Wejdź do kanału wentylacyjnego i przejdź do pokoju. Zgarnij apteczkę. Wyjdź drzwiami i wyłącz działko. Skieruj się do drzwi po prawej. Przejdź do końca holu i wturlaj się do biura z wybitą szybą. Po prawej jest karabinek. Pod obstrzałem przedostań się przez zbijane szyby na koniec pomieszczenia i skręć w lewo. Otwórz drzwi i przejdź holem do końca. W kolejnym pomieszczeniu jest dwóch żołnierzy – zabij ich ostrożnie i pochowaj ciała. W głębi pomieszczenia są drzwi, przez które musisz przejść. Na końcu krótkiego korytarza znajduje się pokój z facetem przy komputerze po prawej. Przesłuchaj go i skorzystaj z komputera. Wyłaź drugimi drzwiami. Wejdź po schodach i rozlicz się z dwójką żołnierzy. Kod do keypada poda Ci partnerka przez nadajnik. Zeskocz na żółtą platformę i zjedź po rurze na dół. Znajduje się tu jeszcze dwóch strażników – załatw ich po cichu, otwórz drzwi na stację i zakończ misję.

Chinese Embassy

Po rozmowach odwróć się i skręć w prawo. Wskocz na śmietnik i przez ścianę. Powoli podejdź do kolejnego śmietnika i schowaj się. Zaczekaj aż jeden ze strażników przyjdzie i załatw go – pamiętaj, że w tej misji nie wolno używać ostrej amunicji. Odciągnij go w stronę skąd przyszedłeś i ułóż do snu. Teraz z powrotem pod śmietnik. Gdy strażnik pójdzie sobie w prawo, Ty pobiegnij w lewo, aż do wnęki. Tam w prawo i na drabinę. Teraz górą po platformach – musisz uważać na strażników na dole (pojawiają się nowi). Gdy dojdziesz do linki, przedostań się na sąsiedni budynek. Ostrożnie idź dalej wąską półką. Nie schodź po drabinie, a za to przeskocz na kolejny dom i dalej na jeszcze jeden **[na PS2 wręcz przeciwnie - trzeba zejść po drabinie i wejść po rurze na kolejny dom]**. Gdy strażnicy miną Cię, zeskocz i pobiegnij do przejścia w siatce (prosto/na lewo). Wskakuj do kanału. Na zakręcie daj w lewo. Gdy dogonisz Chińczyków nie próbuj z nimi walczyć.
Jeżeli grasz na Xboksie powoli podążaj za nimi robiąc przystanki na ich rozmowy. Na wszelki wypadek nie zbliżaj się za bardzo, bo ostatni lubi się kawałek cofnąć z włączoną latarką. Natomiast na PS2 będziesz musiał ich pousypiać – pierwszego na rozwidleniu dróg, a drugiego na oświetlonym łuku. W końcu dojdziesz do drabiny – wejdź na pierwszą po oświetlonej części kanałów. Na górze wychyl się w lewo zanim wyjdziesz by upewnić się, co robi strażnik obok. Uważając na drugiego dostań się na drabinę. Teraz musisz dostać się do okna w opuszczonym budynku. Wespnij się po rurze i idź do drzwi. Pogadaj z kontaktem i ruszaj dalej – po schodach na górę i po linie zaczepionej o komin na dół. Nie wchodź do budynku.
Przeczekaj w cieniu aż strażnik sobie pójdzie i postaraj się zajść go od tyłu. Zanim przebiegniesz na drugą stronę ulicy i wejdziesz na drabinę rozejrzyj się i upewnij, że drugi dziad nie patrzy w Twoją stronę. Wejdź na kolejna platformę i do budynku. Podnieś butelkę i ściągnij uwagę strażnika – gdy przyjdzie, znieczul go. Wyjdź przez drzwi, wskocz na pudło i złap się linki. Po zejściu na ulicę skręć w lewo. Schowaj się w lewym narożniku i przeczekaj aż strażnik z latarką sobie pójdzie **[na PS2 żaden z żołnierzy nie ma latarki]**. Gdy koleś będzie piął się po drabinie na górę zdejmij go Sticky Shockerem.
Czas na przedostanie się do ambasady. Postaraj się ominąć pierwszego strażnika, choć możesz go zdzielić w cieniu. Podejdź pod bramę (uważaj na kamerę – możesz zakłócać ją jednym z gadżetów) i schowaj się za budką wartowniczą. Teraz jest najtrudniejsza część misji **[choć na PS2 zadanie to zostało znacznie ułatwione]**. Trzeba pójść w lewo i skręcić w ulicę w prawo – kłopot w tym, że łazi tam strażnik z psem. Na szczęście psa można uśpić bez żadnych konsekwencji. Zanim wybiegniesz zza budki wartownika upewnij się tylko, czy strażnik po prawej nie patrzy w Twoją stronę. W tej części trzeba użyć wszystkich pocisków, które się zachowało. Gdy przebrniesz przez obstawę, schowaj się na trawie w krzaczkach. Zobaczysz rozmowę telefoniczną – musisz namierzyć telefon podsłuchem punktowym. Gdy kolesie wejdą do samochodu, namierz ich i dokończ zbieranie informacji. Pora się ewakuować – na przeciwległej ścianie (od wyjścia z ambasady na lewo) jest rura, a nad nią rozcięty drut. Musisz popatrzyć jak chodzą strażnicy i przebiec pod ambasadę i do muru. Wejdź po rurze i zeskocz po drugiej stronie.

Abattoir

Po rozmowie z Lambertem wespnij się na płot po prawej. Przyczaj się przy płocie naprzeciwko strażnika patrolującego drugą stronę. Gdy koleś bliżej Ciebie odwróci się sprzedaj mu gonga. Schowaj ciało. Czas zająć się tym drugim. I trzecim. Po oczyszczeniu terenu właź w drzwi. Zabierz apteczkę, skorzystaj z komputera i wyłaź po drugiej stronie. Wcześniej możesz sobie jeszcze uprościć zabicie strażnika z kolejnego placu robiąc to z muru, na który możesz się wspiąć (dotyka domku). Schowaj się za jednym z kontenerów i zdejmij strażnika, który łazi na mostku po prawej (możliwe, że ujrzysz jedynie jego głowę – zależy od kąta). Potem zajmij się tym naprzeciwko – nie jest to łatwe, ale znacznie pomaga wstrzymanie oddechu. Zanim zaczniesz iść dalej włącz termowizję. Plac jest zaminowany, ale miny, co chwilę wysyłają sygnał – na ziemi pojawiają się kolorowe okręgi, które widać przez termogogle. Uważaj też na światło jupitera. W kilku miejscach będziesz musiał wskoczyć na kontenery by przejść dalej.
Gdy dojdziesz do końca, skręć w prawo. Na górze jest otwór – możesz się do niego dostać odbijając się od ściany ze śmietnika. Przeczołgaj się by dostać się do wyjścia na dach. Celem jest przedostanie się do anteny po drugiej stronie i wyłączenie jej. Jeżeli narobisz za dużo hałasu na dach wyjdzie dwóch gości. Po wyłączeniu nadajnika wbiegnij po schodkach i ustaw się kawałek za drzwiami. Gdy się otworzą, powystrzelaj napastników. Wejdź i przyczaj się przy drzwiach po prawej, aby zdjąć kolejnego gościa. Zejdź po schodkach na dół, ale uważaj na minę przy beczkach (możesz ją ominąć skacząc ze schodów, bądź zestrzelić z góry). Idź na górę i otwórz drzwi prowadzące na dach. Pójdź w prawo, a dojdziesz do kolesia przy lampie, którego wcześniej już zdjąłeś **[na PS2 miejsce to jest niedostępne]**. Zabierz torbę. Cofnij się do drzwi i wejdź w prawo. Zestrzel lampkę nad sobą i podejdź do krawędzi. Na dole łazi trzech strażników – nie wystawiaj się na ogień, lepiej pozdejmować ich ze snajperki. Choć ostatni może nie chcieć się pokazać.
Tak, czy owak schodź na dół i skorzystaj z komputera. Wejdź do holu i dalej przez drzwi. Usłyszysz rozmowę – rozkaz do rozpoczęcia egzekucji. Za rogiem znajdziesz szyb w ziemi z otwartą kratą. Wcześniej jednak wejdź do pokoju z siedzącym strażnikiem i złap go. Po przesłuchaniu pakuj się do szybu. Posuwając się naprzód spotkasz strażników **[nie ma ich na PS2]**. Musisz ich zdjąć – próbuj zawsze przy nadarzającej się okazji. Na końcu szybu jest rurka, po której dostaniesz się wyżej. Na „poddaszu" są dziury w podłodze. Gdy strażnicy dojdą tutaj, zabij ich z góry. Spadnij i pozbieraj prezenty. Teraz musisz wleźć w tą jasną chmurę. To chłodnia. Tu nie obejdzie się bez termowizji. Niestety musisz bardzo uważać na ochronę, bo wydaje się, że im ta mgła jakoś nie przeszkadza. Strażników najlepiej jest zdejmować z bezpiecznej odległości. Gdy usłyszysz kręcące się działko zaczekaj aż odwróci się od wejścia i podbiegnij do komputera, by je wyłączyć. Dalej wytłucz kolejnych strażników. Drugie działko nastręcza więcej kłopotów – omiń je z prawej strony i schowaj się za skrzynką, ale wcześniej pozbądź się jeszcze strażnika. Prawdopodobnie oberwiesz, ale minimalnie. Wybiegnij przez drzwi po prawej. W następnej sali spotkasz trzech kolejnych przeciwników. Jeden stoi w drzwiach. Złap go, gdy drugi odejdzie i poczekaj aż wróci, a wtedy odstrzel. Wejdź do pomieszczenia i idź lewą stroną, aż napotkasz trzeciego **[na PS2 ten trzeci jest w pomieszczeniu wcześniej]**. Znajdź otwarty szyb wentylacyjny w ziemi i wskocz do środka. Po wyjściu miń okno i zabierz apteczkę. Pomału zejdź po schodach i zatrzymaj się przy ścianie. Kiedy strażnik przejdzie, wybiegnij i znajdź przełącznik. Wskocz do obniżenia i wejdź do otwartej dziury. Przejdź przez tunelik i zatrzymaj się przed wyjściem. Naładuj Sticky Shocker i zaczekaj na strażnika. Przysmaż go, gdy się napatoczy. Pozbieraj rzeczy z półki **[nie ma ich na PS2]**. Teraz ostrożnie podejdź do wyjścia i zerknij w korytarz. Łazi tam kolejny strażnik.
Kiedy wejdzie do pomieszczenia zajdź go od tyłu i zastrzel. Potem skieruj się do pokoju po drugiej stronie **[na PS2 brakuje tu części etapu – kontynuuj od *]**. W tym pomieszczeniu jest działko, a w korytarzu na drugim końcu chodzi kolejny najemnik. Strzałem w ścianę ściągnij jego uwagę i zabij, gdy tylko się pokaże. Działko jest w boksie po prawej. W tym po lewej są pociski, które warto zabrać. Chyba najlepszą metodą omijania karabinków na statywach jest wyczekanie aż nie „patrzą" w stronę, w którą pobiegniemy. Można też odciągać ich uwagę rzucając flary, ale więcej z tym zachodu niż pożytku. W kolejnym korytarzu jest następne wejście.

* Zamiast od razu zdejmować strażników wejdź do boksu po lewej. Wskocz na półkę i przedostań się do boksu z działkami. Skorzystaj z komputerów działek i włącz opcję Friendly Fire (wyłącz IFF). Teraz strzel w ścianę by zaalarmować straż. Gdy przyjdą sprawdzić, co się dzieje zostaną rozniesieni przez karabinki. Uważaj, bo działko nadal może strzelać w Ciebie. W kolejnej stajni znajdziesz jeszcze jedno działko po lewej. Gdy wyjdziesz w końcu na prostą, przez kolejną zasłonkę zobaczysz dwóch gadających strażników. Podbiegnij do wnęki w lewej ścianie i schowaj się. Dziady zatrzymają się dokładnie na Twojej wysokości. Możesz albo zaczekać aż skończą i sobie pójdą, albo odstrzelić ich na miejscu. Gdy dojdziesz do pomieszczenia z dwoma działkami, podejdź do nich spokojnie środkiem. W działku po lewej wyłącz IFF, a to prawej dezaktywuj. Wejdź do pokoju po prawej, pogadaj z żółtkami i przygotuj się na naprawdę frustrujący moment (przynajmniej bez opisu) **[wersja na PS2 została w tym miejscu uproszczona]**. Wybiegnij z pomieszczenia i schowaj się przy ściance po lewej (po tym jak wybuchnie już granat). Wyjmij snajperkę i obserwuj teren – gdy tylko pokaże się pierwszy koleś postaraj się go jak najszybciej zdjąć przez lukę między ścianami. Jeżeli masz granaty nie

wahaj się i użyj ich – wszyscy przeciwnicy wybiegają z jednej strony, więc wiadomo, dokąd rzucać. Najlepiej wykorzystaj je na trójkę żołnierzy, z granatami. Zaraz środkową dróżką przybiegnie koleś w berecie i będzie próbował rzucić granatem w zakładników – nie możesz do tego dopuścić. Najlepiej podbiec do niego i walnąć w szczękę. Teraz pora na Grinko. Podbiegnij w stronę wejścia i ostrożnie namierz łysego. Musisz być bardzo czujny, bo ten gość nie pudłuje. Grinko będzie biegał pomiędzy wejściami, albo wejdzie do pomieszczenia od lewej strony. Gdy tylko go zobaczysz, odstrzel mu ten podły łeb. I jeszcze jedno – po zabiciu Grinka włącza się rozmowa, której nie możesz przerwać. Jeżeli zostawiłeś jakiegoś żołnierza żywego, teraz może Cię bez kłopotu zabić. Dlatego lepiej najpierw oczyścić teren i na końcu bić się z Ruskim.

Return to the Chinese Embassy

Do restauracji wejdź głównym wejściem od ulicy. Po cichu przedostań się na drugą stronę sali i podejdź w lewo aż do luki pomiędzy ściankami. Wyciągnij granat i spokojnie ciśnij nim w stronę siedzących żołdaków. Krzesła nie polecą, ale przeciwnicy tak. Wejdź do kuchni i skręć w lewo – przed Tobą powinna znajdować się drabinka. Właź na górę. Po następnej drabinie dostaniesz się na dach, a po desce przejdziesz na dom obok. Gdy przejdziesz przez drzwi pokaże się strażnik z lampą. Poczekaj aż odwróci się do Ciebie tyłem, wsuń się do pomieszczenia i zabij go. Wyjdź przez drzwi po prawej. Wespnij się po rurze i złap linki. Przejdź na drugą stronę budynku uważając na kolesia w oknie. Przedostań się do otworu w ścianie i wskakuj do ambasady.
Właź do pokoju za zakrętem (uważaj na strażnika), zabierz apteczkę i podejdź do wnęki pomiędzy ścianami – tam gdzie jest ciemno. Przyklej się do ściany i przejdź na drugi koniec. Wskocz na rurę i zjedź na dół. Teraz tak samo między kolejnymi ścianami. Usłyszysz strzały – to żołnierze niszczą komputery z dowodami. Ostrożnie wychyl się zza rogu i odstrzel strażnika obok. Resztę zainteresuje Twoja wizyta. Teraz musisz strzałami ściągnąć drugiego w swoje pole widzenia. Trzeci się nie ruszy **[na PS2 w ogóle go nie ma]** i będziesz musiał wkroczyć do akcji. Przyjrzyj się dokładnie gdzie stoi przez dziury w ścianie i wychyl się z wymierzoną w tą stronę bronią. Można też zniszczyć wszystkie lampy i komputery obok wyjścia – alarm zostanie wyłączony i strażnik podejdzie by sprawdzić, co strzelało z dziury. Przejdź do następnego pokoju i skorzystaj z komputera. Po rozmowach z Lambertem wyjdź z pomieszczenia przez kolejne drzwi. Właź do schowka po prawej i zabierz apteczki. Cofnij się do korytarza i wejdź do połowy schodów stając w cieniu. Odwróć się i wyciągnij snajperkę – ustaw się tak by zobaczyć głowę strażnika. Zabij go, gdy stoi przed wejściem do recepcji. Gdy drugi podejdzie zobaczyć, co się stało, podziel się z nim kolejną kulą. Wejdź po schodach wyżej, ale nie przechodź przez szklane wejście – wcześniej zestrzel jeszcze kamerę ze słupa **[na PS2 jest na ścianie po lewej]**.
Skręć w prawo i do drzwi naprzeciwko Ciebie. Powoli przejdź do następnego pomieszczenia – śpi tu dwóch strażników. Najlepiej wskocz na łóżko i kucnij. Z góry zastrzel tego, który śpi bliżej Ciebie. Drugi się obudzi i wstanie, ale Cię nie zobaczy – zabij go. Teraz wejdź do kolejnego pomieszczenia i wsadź Optic Cable pod drzwi. Gdy dwóch gości wejdzie do drzwi naprzeciwko, musisz szybko wybiec z pokoju i podejść do keypada. „Włącz go" by mieć całe urządzenie przed oczami i szybko nałóż termogogle. Cztery guziki są kolorowe. Czerwony jest najcieplejszy – był naciśnięty na końcu. Zielony był trzeci, a najciemniejszy niebieski (ale jaśniejszy od tych nie ruszanych) czwarty. Z tym ostatnim jest najwięcej kłopotu. Gdy rozgryziesz kod, wejdź jeden krok do środka. Właściwie to można bez kłopotów zdążyć do drzwi zanim się zamkną.
Czeka nas kolejny rozdział na obie wersje. Xbox - odwróć się 90 stopni w lewo i wskocz na półkę. Zanim się podciągniesz przesuń się na max w prawo – inaczej zauważy Cię kamera działka. Teraz przylgnij do ściany i omiń wazonik. Przycupnij nad głową biedaczka i odstrzel mu ją. Spadnij na ziemię i przebiegnij na drugą stronę sali, między stoliki. Odwróć się, wyciągnij karabin snajperski i wymierz w ścianę naprzeciwko. Nie zabijaj strażnika z góry teraz – wpierw ściągnij go na dół strzałem w schody. **[Wersja PS2 – stojąc w drzwiach wystrzel kamerę dywersyjną parę metrów przed siebie i ściągnij nią strażnika. Gdy działko odwróci się w swoje prawo, przebiegnij między nim, a ścianą. Dalej opis znów jest wspólny]**. Teraz wskakuj na półkę. Nad tobą jest rozwalona poręcz. Zestrzel wazonik i wskocz na górę. Od razu podejdź do działka i wyłącz IFF. Schowaj się przy słupku i poczekaj aż strażnicy wejdą na linię strzału działka. Teraz je wyłącz. Wyciągnij snajperkę i pozdejmuj lampy po drugiej stronie. Za działkiem jest rura, na którą musisz wskoczyć. Zacznij przesuwać się na drugi koniec. W połowie drogi z drzwi naprzeciwko wyjdzie dwóch kolesi. Jeden zatrzyma się przy drzwiach – nie wolno Ci go zabić. Musisz przedostać się po rurze tuż za niego (przesuwając się rób krótkie przerwy by Sam nie chrząkał ze zmęczenia). Opuść nogi i spadając od razu kucnij – by miękko wylądować. Złap strażnika i zmuś do wsadzenia głowy do skanera. W pokoju jest drugi strażnik – strzel go z łokcia. Skorzystaj z komputera i ruszaj przez okno. Wylądujesz na dziedzińcu, który łączy się z małym parkiem. Park jest pełen strażników. Do tego łazi tam pies. Najlepiej jest wszystkich metodycznie powybijać wabiąc na mały placyk. Jedna rada – jeżeli strzelicie w wodę Shockerem rozłożycie wszystkich strażników stojących w rzeczce. Ciała najlepiej pochować pod mostkiem, gdzie jest dużo cienia. Idąc prawą stroną dojdziecie do drzwi, za nimi łazi kolejny strażnik. Nad drzwiami jest jeszcze kamera, którą najlepiej zestrzelić ze snajperki. Właź do środka. Pozbieraj apteczki i ruszaj do kolejnych drzwi. Teraz szybko – przejdź pod pierwszą półką, drugą i trzecią przeskocz. Dobiegnij do drzwi, włącz keypada i odczytaj kod po temperaturze guzików. Gdy wejdziesz, ujrzysz strażnika stojącego przy drzwiach. Złap go i potraktuj łokciem. Pozbieraj pociski. W dużej sali jest jeszcze dwóch strażników. Możesz ich zwabić strzałami w przeciwległą ścianę. Zanim przejdziesz przez drzwi uważaj jeszcze na kamerę po prawej nad samym wyjściem. Przedostań się między i pod półkami do zacienionej części.
Załóż noktowizor i zestrzel kamerę. Wskocz na wózek i dalej na górę. Mostkiem dojdziesz do garażu. Musisz zatrzymać ciężarówki. Wychyl się tylko tyle by zobaczyć okrągły bak na spodzie trucka. Strzel w niego ze snajperki i obejrzyj show. Gdy przejdziesz dalej i zejdziesz po schodkach, znajdziesz otwór w ziemi. Otwórz go i właź do środka. Wyciągnij snajperkę i zastrzel strażnika. Gdy przyjdzie drugi nie zabijaj go – zostanie wezwany i pobiegnie na górę. A Ty zanim. Teraz będziesz musiał kilkukrotnie wykorzystać trik z keypadem i termowizją. Zaczekaj aż strażnik pojedzie windą na górę – wtedy ją ściągnij i ruszaj dalej. Za drzwiami na górze skieruj się do wejścia po prawej. Znajdziesz tu zapitego Feironga. Zajdź go od tyłu, złap i przesłuchaj. Po rozmowie zmuś go do użycia komputera. Gdy pokój zacznie się palić wybiegnij i skręć w prawo. Omijając płomienie dotrzesz do okna, które trzeba otworzyć i wyskoczyć na trawnik. Dopełnij formalności i zakończ misję.

Presidential Palace

Początek tej misji został zupełnie zmieniony na PS2, więc nie obejdzie się bez rozdzielenia opisu. Obie wersje spotykają się w momencie wejścia do pałacu przez małe okienko. Zaczniemy od wersji na Xboxa. Na początku misji trzeba trochę poskakać. Podbiegnij dróżką do ściany i odbij się od niej by przedostać się na kolejną platformę. Uważaj by odskakując od ściany nie odbić się na dół. Na górze podejdź do przeciwległej krawędzi i złap się jej. Puść się i złap kolejnej półki, i tak aż na sam dół. Kawałek dalej przeskocz na następny poziom. Odbijając się od ściany złap się rury i wespnij na górę. Na następnej półce złap się kolejnej rurki i przejdź po niej nad kolejną platformę. Z niej wskocz na kolejna rurkę. Ustaw się nad występem w skale i opuść by się go złapać. Na drugim końcu czeka Cię jeszcze trochę wskakiwania – w końcu dojdziesz do rury, która pozwoli Ci wejść na skałę. Na górze zatrzymaj się przed podciągnięciem. Poczekaj aż strażnik przejdzie i przeleci światło jupitera. Pobiegnij w prawo i nie przeskakuj przez płotek. Wyciągnij snajpera i ostrożnie zdejmij strażnika przy lampie. Jeżeli spudłujesz i zaczną Cię szukać po prostu opuść się na rękach z krawędzi. Teraz zdejmij wartownika z psem.
Przebiegnij na drugą stronę – wciąż pozostając za płotkiem, wyciągnij snajperkę i pozbądź się kolejnego wartownika z dobermanem, po drugiej stronie placu. Pozbieraj, co pozostało po ofiarach i skieruj się w stronę żywopłotu – uważaj na kręcącego się tam strażnika. Po zakręcie w prawo dotrzesz do fontanny. Obok jest brama, a za nią strażnik. Gdy strażnik przejdzie, podbiegnij do furtki, wpisz kod i pobiegnij w lewo. Obok małych schodków znajduje się lufcik, który musisz otworzyć, by przedostać się do wnętrza pałacu.

*Czas na początek z PS2 – po lewej znajduje się mała furtka. Wyjdź przez nią i zaczep linkę o komin. Zjedź na dół i wejdź do kanałów (włącz termowizję). Uważaj na lasery. Przed drugim zakrętem złap się rury przy suficie i omiń laser. Ostrożnie przejdź przez kolejne zabezpieczenia i rozbrój minę. Po wyjściu z kanałów właź między żywopłoty. Uważaj na kręcącego się tam strażnika z psem – musi zginąć, by oddać Ci kod. Zwróć też uwagę na opancerzone kamery – jedyny sposób by je ominąć to zestrzelenie wszystkich świateł. Podejdź do furtki przy fontannie i otwórz ją zdobytym kodem. Skręć w lewo i właź w lufcik przy schodach.

Pozbieraj dobra i ruszaj na schody. Zabierz kolejną apteczkę i leć do następnego pokoju. Skieruj swe kroki do ostatnich drzwi na końcu holu **[na PS2 ich nie ma, więc schowaj się po prostu na końcu pomieszczenia w jego prawym rogu, gdy wejdzie dwóch gości, zaczekaj aż jeden stanie obok Ciebie. Złap go i zastrzel drugiego pozwalając mu wcześniej wystrzelić by ściągnął uwagę trzeciego]**. Wypal zamek przy użyciu Disposable Lockpicka i szybko właź do środka. Używając Optic Cable podejrzyj, co robią strażnicy, którzy przed chwilą weszli do korytarza za Tobą. Gdy przejdą, wyjdź z pokoju i idź w lewo. Włącz termowizję ponieważ przejście zostało zabezpieczone laserami. Przejdź przez drzwi i ostrożnie podejdź do schodów – pierwsze trzy stopnie zostały zabezpieczone czujnikami. Można to ominąć odbitką ściany, ale łatwiej jest przejść nad nimi po gzymsie.
Na górze jest jeszcze siatka laserowa – podskocz do poręczy i wciągnij się na nią, by dostać się bezpiecznie na górę. W następnej sali jest czterech strażników – po dwóch na górze i na dole **[na PS2 po jednym]**. Zacznij od tych z górnego poziomu – najlepiej od tego z samej góry. Gdy oczyścisz teren wbiegnij po schodkach na górę i otwórz drzwi. W kolejnym holu przejdź w lewo, do schodów. Zabierz apteczkę z dołu i wróć się ostrożnie na górę pozostając w cieniu. Gdy strażnicy się odwrócą przebiegnij na drugi koniec holu i zatrzymaj się kawałek przed kolejnymi komandosami. Gdy ten z lewej sobie pójdzie, skręć w hol, który obstawiał. Uważaj na opancerzoną kamerę – wystarczy zestrzelić światło by nie mogła Cię zobaczyć. Właź do biblioteki. Załóż termowizję – czeka Cię przeprawa przez promienie. Gdy przejdziesz do pokoju, idź w lewo i schowaj się za półkami. Do pokoju wejdzie strażnik i zapali światło. Nie czekając na nic odstrzel mu głowę. Zabierz torbę i skorzystaj z komputera. Wejdź do kolejnego pokoju i zabierz apteczkę. Lambert zagada do Ciebie i przedstawi następny cel misji. Wyjdź z biblioteki przez lasery.
Zaczekaj aż strażnik przejdzie w prawo, a wtedy wbiegnij do holu w lewo i wejdź do drzwi na końcu **[na PS2 strażnika z holu trzeba wykończyć, ponieważ za drzwiami stoi następny, z którym trzeba się rozprawić]**. Przed Tobą kolejna opancerzona kamera – zestrzel światła i miń ją. Wchodź do drzwi po lewej. Biegnij do drzwi na końcu holu i wstukaj kod. Zestrzel światło naprzeciwko. Zgarnij ze stołu apteczkę i pociski. Odwróć się i zestrzel kolejne światła po lewej i prawej. Powoli przesuwaj się naprzód uważając na straże. Gdy nadarzy się okazja zestrzel ostatnią lampę. Gdy strażnicy wrócą do swojego patrolu, idź za nimi. Po chwili dojdziecie do windy – właź do środka i jedź na dół **[na PS2 winda nie działa, więc trzeba skorzystać ze schodów, ale przedtem nie obędzie się bez zabicia strażnika i uciszenia technika]**.
Przed Tobą jeden z najbardziej frustrujących kawałków gry. Gdy winda zatrzyma się, od razu biegnij w prawo **[na PS2 wybiegniesz ze schodów – skieruj się w lewo za szafę. Nie powinno być tu większych kłopotów, ponieważ wersja na Sony została znacznie ułatwiona]**.
Schowaj się po lewej stronie pierwszej szafki z książkami. Strzel granatem gazowym za szafkę, by przydusić strażnika. Gdy zacznie kasłać, zastrzel go. Po Twojej lewej jest wejście, z którego przyszli. Podbiegnij do niego i zatrzymaj się w środku. Czas postrzelać w lampy – wal po wszystkich, które zobaczysz. Teraz przebiegnij przejściem, w którym stoisz, na drugą stronę pokoju. Zestrzel widoczne lampy. Na schodach jest komandos. Schowaj się za szafką po lewej i zastrzel go wychylając się. Przebiegnij na drugą stronę pokoju – polecą strzały z góry. Ostrożnie zdejmij gościa z góry – strzelca – ze snajpera. Ostatniego komandosa można zdjąć przez prześwit między półkami szafek. Pozbieraj, co pozostało po zabitych. W kolejnym przejściu spotkasz się z głównym wariatem – Kombaynem. Złap go, przesłuchaj i podciągnij do czytnika siatkówki. Czeka Cię niemiła niespodzianka – komandosi dowodzeni przez prezydenta Cristavi. Nie ruszaj się, bo każde drgnięcie spowoduje, że komandosi zaczną strzelać.
Po chwili Lambert powie Ci, że przygotował wyłączenie korków. Poczekaj aż zapadnie ciemność, załóż noktowizję i wyciągnij karabin. Rozwierć głowę typowi obok Ciebie i przebiegnij za skrzynie. Zabij każdego, kogo tylko wypatrzysz. Niedaleko czeka ostatni strażnik. Pozbieraj torby i biegnij do biblioteki. Po lewej znajdziesz przejście, z którego skorzystał Nikoladze. Ostrożnie utłucz strażnika po prawej, a potem zajmij się tym z balkonu po lewej. Właź na rurkę. Otrzymasz ostatni rozkaz – zabić Kombayna. Wypatrz go przez okno po prawej i dorób dziadowi trzecie oko. Poczekaj aż przez drzwi wejdzie strażnik. Wbiegnij wtedy do przejścia i skieruj się do kuchni. Poczekaj aż pojawi się trzech strażników – zabij ich. Przebiegnij przez sale obiadową **[tu kończy się gra w wersji na PS2... Congrats!]** do wijącego się korytarza. Przy użyciu Optic Cable'a podejrzyj, co się dzieje za drzwiami. Wyciągnij broń i strzel w drzwi – zwabi to strażnika, który nie powinien przeżyć kolejnego słowa opisu. Wrzuć do pokoju granat dymny i zabij drugiego gościa. Jeszcze tylko bieg z całych sił do wyjścia z pałacu dzieli Cię od zakończenia gry. Możesz sobie pogratulować obalenia kolejnego reżimu i uratowania świata. ■

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Cześć! GameBoy SP ponownie obudził we mnie fana tej małej maszynki. Konsolka jest rewelacyjna, słowo honoru. Nigdzie się ostatnio bez niej nie ruszam. I przejąłem Pocket, a raczej Pocket Warriora. [Gulash]

Książe na ręcznym

▶ Nowy Prince of Persia został zapowiedziany także na GBA! Osobiście mam nadzieję, że chociaż w przypadku GBA pozostanie dwuwymiarowy – tak, jak klasyczna już pierwsza część.

eRPeGI z Japonii

▶ Tak jest! Square Enix ogłosiło, że pracuje nad nowym rozdziałem serii Legend Of Mana na GBA. Jest to remake gry wydanej w 1991 roku na GameBoya Color. Porządny remake – zmienić trzeba wszystko. A jeśli już jesteśmy w Japonii i przy przenoszeniu erpegów na GBA, Namco pracuje nad Tales Of Phantasia – pozycji znanej choćby z PlayStation .

Crawfish = RiP

▶ Czy kojarzycie ekipę Crawfish? To jedni z najbardziej utalentowanych deweloperów walczących z bebeszkami GBC i GBA. Ekipa ta jest odpowiedzialna między innym za Street Fighter Alpha 3 Upper. Niedawno okazało się, że firma zbankrutowała. Na szczęście inny angielski deweloper – Climax – błyskawicznie utworzył oddział ręcznych konsolek, gdzie zatrudnił chłopców z Crawfish. Niestety, konwersja GTA3, nad którą pracowali od blisko dwóch lat najwyraźniej przepadła – niedokończony kod został bowiem przekazany właścicielowi licencji, czyli firmie Rockstar. Climax w tej chwili pracuje nad dwiema pozycjami na GBA, ale nie mówią na razie jakie to gry.

Stuntman na GBA!

▶ Autorzy V-Rally na GBA zostali zatrudnieni do pracy nad kolejną konwersją. Tym razem na warsztat idzie Stuntman, który nie okazał się wielkim hitem na PS2. Na razie Infogrames skąpi informacji o zawartości, ale przynajmniej opublikowało pierwsze screeny.

■ Stuntman ma wykorzystywać usprawniony silnik z V-Rally. Na razie wygląda bardzo ładnie...

Vegeta, Kucharek, Ziarenka Smaku

▶ Także Dragonball Z: The Legacy of Goku doczeka się kontynuacji na malutkim ekraniku. W zatytułowanej: The Legacy Of Goku II pozycji gracz będzie mógł wcielić się w jednego z pięciu bohaterów: Trunksa, Vegetę, Piccolo, Gothana i Goku. Autorzy obiecują dłuższą zabawę niż w przypadku pierwszej części i dobrze – LOG dawało się ukończyć w kilka godzin.

■ Nie widać specjalnych zmian w grafice. Zobaczymy jak z resztą.

Donkey Strikes Back!

▶ Donkey Kong Country, platformowy hit ze SNESa produkcji Rare zmierza wielkimi krokami na GameBoya Advance. Będzie to czysta konwersja wiekowej, choć doskonałej platformówki z rozszalałymi małpami, z dodanymi bonusami w postaci dwóch mini-gierek. Pierwsza to „Diddy na rybach" czyl łapanie na czas, a druga to zabawa muzyczna „Candy's Dance Studio". Oprócz tego galeria i możliwość zapisywania gry w dowolnym momencie. Chcę to, chcę to!

Nowości i Golden Sun 2

▶ Oczywiście, że wszyscy czekamy na Advance Wars 2 i Golden Sun 2. A czy jest ktoś, komu potrzebne do szczęścia są takie pozycje, jak: Popeye: Hush Rush For Spinach (platformer), Carton Network Speedway (wyścigi), Disney Princess (dziewczyńska platfomówka), Superman (erm... suberbohaterówka?) czy Chicken Shot (strzelanie do kurczaków)? Cóż, przynajmniej dowiedzieliście się, że zapowiedziano właśnie takie pozycje. Jeśli zaś chodzi o wspominane wcześniej Golden Sun 2, gra ukazała się już w Stanach Zjednoczonych i zbiera pozytywne opinie – mówi się o tym, że choć niewiele się zmieniło, to przecież czeka nowa, blisko 40 godzinna przygoda.

Przyczajony hip, ukryty hop

▶ Crouching Tiger, Hidden Dragon czyli Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok w dalszym ciągu ma się ukazać na GBA. Ubi Soft zatrudniło do prac nad tą pozycją (podobno zdolnych) Chińczyków. Są także nowe shoty, a z nich nie wynika wiele dobrego – zapowiada się raczej schematyczny mix platformerka z mordobitką. Zawsze zostaje jednak możliwość, że się mylę.

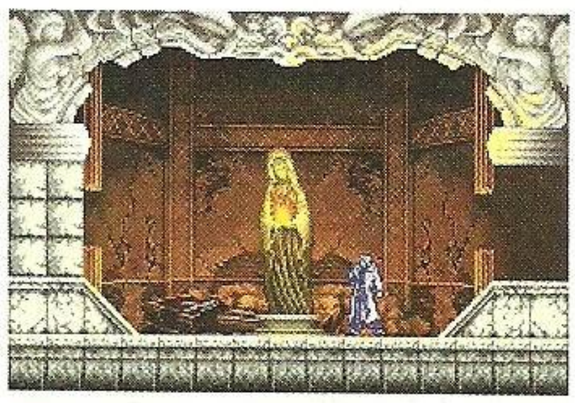
■ Niestety wygląda to na dość przeciętną pozycję. Pewnie, że lubię platformówki, ale bez przesady.

Mocniejszy akumulator

▶ Niebawem w Japonii do sprzedaży trafi dodatkowy akumulatorek do GameBoya Advance SP, a wyprodukowało go samo Nintendo. Akumulator litowo-jonowy o pojemności 1000mA umożliwi ponad siedemnaście godzin ciągłego grania z włączonym podświetleniem. Cena też nie jest jakaś skandalicznie wysoka: 1980 jenów (poniżej 70 złotych). Fajna sprawa, choćby dla osób często podróżujących pociągami – jak nasz Qoora. Dla mnie też spoko – przyda się na plażę. Tylko kiedy w Europie?

Dracula czeka na pogromcę

▶ Jeśli macie ochotę przyjrzeć się bliżej nowej Castlevanii, zapraszam na stronę: **www.konamityo.com/CV02/**. Jak zwykle zapowiada się porządna i mroczna pozycja.



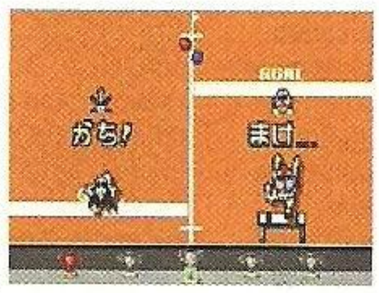
■ Pod Twoją Obronę Uciekamy Się... Etc, etc. Na wampira kołek, a nie modły.

Nintendo numerem jeden w Japonii

▶ Na liście najlepiej sprzedających się gier w Kraju Kwitnącej Wiśni od kwietnia 2002 do marca 2003 pierwsze dwa miejsca zajmują dumnie Pokemon Sapphire i Pokemon Ruby – obie gry kupiło ponad dwa miliony Japończyków. Kolejne gry są już daleko: na dziesiątej pozycji znajduje się Kirby, na dziewiętnastej Mega Man Exe 3 i na dwudziestej piątej Final Fantasty Tactics Advance. Nintendo zostało wydawcą roku – umieściło bowiem czternaście tytułów w setce debeściaków. Brawo, brawo... Aha – dla wszystkich oczekujących na poke poke – europejska premiera została zapowiedziana na 25 lipca.

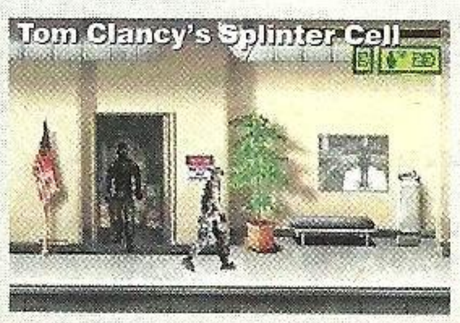
Wario Ware

▶ Całkowicie nowa gra z Wario w tytule to nie kolejna platformówka, ale przedziwna koleksja 200 mini-gierek (lub raczej mikro-gierek), które w jakiś zadziwiający sposób mają być ze sobą połączone i atakować gracza w pięciosekundowych odstępach. Pomysł na papierze brzmi najmniej dziwnie, ale może sprawdzi się w akcji... Oczywiście mikro-gry wyglądają prymitywnie pod względem grafiki i dźwięku, ale stawiam, że są niezwykle miodne.



Na to czekamy najbardziej

▶ Oczywiście czekamy na znaczenie więcej dobrych gier na GBA, ale te pięć najbardziej rozpala naszą wyobraźnię. Chęć zagrania w Final Fantasy Tactics w tej chwili nie równa się z niczym innym. Marcello spędził ponad 100 godzin z wersją na PSX'a... Czy wrócą wspomnienia?



Shining Soul

Jest królestwo do uratowania. Wrzucaj pancerz, miecz w garść i do dzieła...

▷ Możecie pamiętać serię Shining... z Saturna – były to taktyczne erpegi, które nigdy nie zyskały popularności, na którą zasługiwały. Shining Soul nie ma jednak wiele wspólnego ze swoimi starszymi siostrami – tym razem Sega podarowała nam Action RPG, a mówiąc bardziej precyzyjnie siekanko-rąbankę z elementami erpega.
Zadanie polega na pokonaniu prastarego Mrocznego Smoka, panoszącego się na pięknych i żyznych niegdyś ziemiach.
A dokonać tego ma oczywiście kierowany przez gracza (bądź graczy – gra obsługuje do czterech GBA, ale każdy musi mieć swój cart) bohater.
Shining Soul nie wciska na siłę elementów erpega; pojawiają się tylko wtedy, gdy są konieczne. Czyli w osadzie, z której bohater wyrusza na każdą misję. Tu odbywają się rozmowy, a także można (i trzeba) kupić medykamenty, nowe uzbrojenie i czary, czy zidetyfikować znaleziony tajemniczy przedmiot.
Pieniądze i punkty doświadczenia bohater zdobywa oczywiście podczas kolejnych krucjat – każda ma na celu zniszczenie ukrywającego się za plecami armii mniejszych stworów bossa. Tutaj jest już prosto: lekki labiryncik, sporo potworków i nasz człowieczek machający mieczykiem bądź nawalający czarami (są cztery klasy postaci). Na końcu zaś czai się bosiak.
Bardzo fajnie rozwiązano ekran przedstawiający inwentarz – bohaterowi można zakładać nowe zbroje i hełmy, przyporządkować trzy bronie dostępne podczas walki, a także trzy przedmioty, jak choćby poprawiające kondycję

■ Ekran przedmiotów i uzbrojenia jest doskonale pomyślany i bardzo intuicyjny w użytkowaniu. W tym przypadku w sklepie u lisowatego.

■ W wiosce odbywają się rozmowy i strategiczne planowanie kolejnych kampanii. Oni gadają, my robimy.

ziółka. Oczywiście są także punkty doświadczenia, które przekładają się na coraz większe umiejętności naszego zawadiaki.
Grafika jest ładna i bardzo kolorowa, choć stosunkowo prosta i pozbawiona fajerwerków. Dźwięk... No cóż, Z pewnością można wycisnąć z GBA więcej – raz jest sympatycznie, a raz do kitu.
Shining Soul to gra stosunkowo prosta, ale zabawna i wciągająca. Pamiętajcie jednak, że to nie erpeg, ale prosta rąbanka, po której z pewnością prawy kciuk będzie nadawał się do remontu. Jeśli miałbym ją do czegoś porównać, to chyba najbliżej jest stare, ale jare Diablo. No właśnie, dlaczego nie ma konwersji Diablo na GBA? Z pewnością by tę grę pociągnął... **[Gulash]**

■ *Wydawca:* Sega
■ *Producent:* Sega
■ *Liczba graczy:* 1-4

7.0

Śmietanka crapów

■ **007 Nightfire** - James Bond w strzelaninie fpp, które wszyscy uparli się robić na GBA. Niestety, wygląda to raczej słabo, choć całość przypomina odpowiednik z dużych konsol. Do tego absurdalne obłożenie przycisków i... No cóż, nie podoba mi się. **[5/10]**

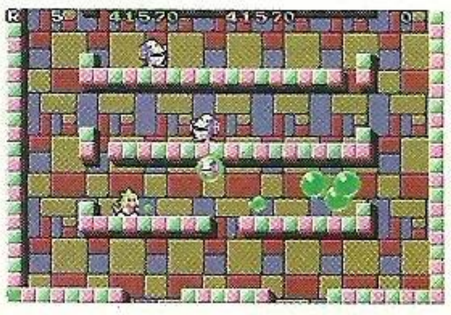
■ **Strike Force Hydra** - Na GBA także istnieje rynek tańszych gier. Hydra kosztuje niemal połowę tego, co pierwszoligowe pozycje. W zamian ta klasyczna strzelanina z lecącym do góry stateczkiem nie oferuje jednak niczego interesującego. Nędzna grafika, słaby dźwięk, bez miodu. **[3/10]**

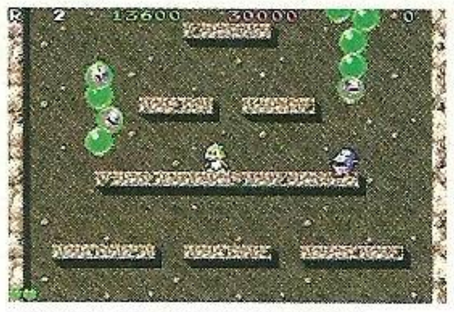
■ **Daredevil** - Oto tradycyjna licencja filmowa w jeszcze bardziej tradycyjnej platformówce. Affleck w czerwonej skórce biegnie w prawo i wali z piąchy bądź z kopa. Sytuacji nie ratuje nawet zaprzęgnięcie do pracy zmysłów niewidomego, w celu wyszukiwania ukrytych bonusów. Boże, co za nuda. **[5/10]**

■ **Santa Claus Saves The Earth** - Co Święty Mikołaj robi w maju na GBA? Śmiga po podziemnych korytarzach i wymachuje worem z prezentami w stronę atakujących go trolli. No niesamowite. Prawdziwa esencja crapu. **[2/10]**

Bubble Bobble Old & New

▷ Fani starej szkoły z pewnością znają ten tytuł – swego czasu każdy, kto nie miał Commodore 64 marzył o Bubble Bobble na swojej maszynie. Na szczęście BB w końcu pojawiło się na moim ZX Spectum, ale muzyka z AYgreka nigdy nie dorównała SIDowi.
Wracając jednak do wersji na GBA - składa się ona z dwóch części; OLD & NEW. OLD to klasyczne Bubble Bobble, NEW zaś ma odpowiednio odświeżoną grafikę, dźwięk i nowe poziomy, a także power-upy i bonusy.
Zadanie polega na... bubblowaniu (wiecie, że za pękniętą bańkę jest 20 punktów? Bubblujcie przy ścianie po wygranym levelu) przeciwników. Nasz stworek (Bub lub Bob) strzela bańkami z pyska. Zamyka w nich przeciwników i pozostaje mu jedynie ,,rozpęknięcie" baniek i zebranie bonusów. Zabawa szybko robi się trudna – pojawiają się nowi i bardziej zajadli adwersarze, a i levele bywają nierzadko zdradliwe. Bubble Bobble to jedna z gier, do których można zawsze wracać





dzięki genialnemu dizajnowi poziomów i prostym, acz megamiodnym mechanizmom. Dodatkowo jako bonus w pudełku znajduje się kabelek Link, którym możecie połączyć się i grać we dwie osoby - wymagany jest tylko jeden cart. Miodzio! **[Gluash]**

■ *Wydawca:* Empire
■ *Producent:* Taito
■ *Liczba graczy:* 1-2

7.8

Super Monkey Ball Jr.

▷ Super Monkey Ball jest moją ulubioną grą na GameCube. Z tym większym zadowoleniem mogę odnotować fakt, że konwersja tej logiczno-zręcznościowej zabawy jest znakomita.
W skrócie: zadanie gracza polega na przetransportowaniu małpy zamkniętej w kuli do bramki z napisem ,,Goal", zbierając po drodze jak najwięcej bananów.

Gracz nie kieruje samą kulą, a otoczeniem – dowolnie je naginając. Kula zgodnie z prawami fizyki stacza się w dół, trzeba więc szybko kontrować – inaczej małpa wypadnie z poziomu.
Naturalnie sterowanie nie jest tak precyzyjne, jak na analogowym padzie GCN, ale mimo to sprawdza się świetnie. Zamiast precyzyjnego naginania gałki trzeba opanować ,,pyknięcia" w odpowiednim kierunku. Autorom udało się także wcisnąć tryb multiplayer oraz trzy doskonałe bonusowe gry, w tym kapitalny, lecz bardzo trudny mini-golf. To plus sześćdziesiąt poziomów właściwej gry zapewnia sporo zabawy. Trójwymiarowa

grafika wygląda doskonale na wyświetlaczu GBA, a dzięki płynnej animacji możliwa jest precyzyjna kontrola nad małpą. Do tego dobra muzyka i mamy jedną z najlepszych gier na GBA. Fantastyczna sprawa. **[Gulash]**

■ *Wydawca:* Sega
■ *Producent:* Realism
■ *Liczba graczy:* 1-4

9.0

Rayman 3 Hoodlum Havoc

▷ Po zabawach logiczno-zręcznościowych czas na platformerka. Ale nie syfeczka pokroju Daredevila, ale znakomitego Raya, który już drugi raz gości na GBA. Poprzednio pokazał, na co stać tę konsolę pod względem oprawy graficznej – nie inaczej jest tutaj. W sekcjach platformowych (bo są i inne – o nich zaraz) niewiele gier może

równać się z Raymanem 3 pod względem kolorystyki, czy animacji postaci, a także wielkości bohatera. Absolutnie świetna sprawa. Może trochę szkoda, że widoczny jest niewielki wycinek terenu – ale coś za coś, a Ray wygląda bombowo.
Oprócz pokazywanej z boku platformówki Rayman 3 ma także inne poziomy – wykorzystujące grafikę w pseudo-3D, w stylu Mario Kart czy innych wyścigów z Advance'a, polegające na gonieniu, ściganiu czy zbieraniu. W sumie różnych leveli jest ponad pięćdziesiąt i aby ukończyć grę nie wystarczą dwie godziny. A zabawa wciąga i ma świetną prezencję.

Do tego dochodzą multiplayerowe zabawy, a także możliwość podłączenia GBA z GabeCube i wersją na dużą konsolę – można ściągnąć nowe poziomy i bonusy.
Znakomita platformówka. Na Raya można zawsze liczyć. **[Gulash]**

■ *Wydawca:* Ubi Soft
■ *Producent:* Ubi Soft
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.0

Megaman & Bass

▷ Według ankiety przeprowadzonej w GameBoy Magazynie platformówki to najpopularniejszy gatunek cartów na GBA wśród polskich graczy. No cóż, na GBA jest z czego wybierać. Jeśli komuś nie odpowiada cukierkowy, przesłodzony świat Raymana, może śmiało sięgnąć po nowego Megamana. Nowego, jak nowego – jest to bowiem

konwersja gry ze SNESa z delikatnymi usprawnieniami, ale trzyma się zaskakująco dobrze. Konstrukcja poziomów nie pozwala ani na chwilę zapomnieć o tym, że mamy do czynienia ze staroszkolną, trudną i wymagającą pozycją. Dwójka bohaterów w znaczny sposób różni się umiejętnościami, do każdego poziomu wymagane będzie wiele podejść. Nie wspominając już o trudnych i wyczerpujących walkach z bossami. Tradycyjnie dla Megamana po pokonaniu bossa bohater przejmuje jego umiejętności, co naturalnie wzbogaca zabawę. Warto także zauważyć, że oprócz strzelania

trzeba często pokombinować nad zawiłościami poziomu. Jest także sporo bonusów dla osób, które będą chciały ukończyć grę kolejny raz. Ładna, choć nie rewelacyjna grafika i dobry dźwięk tworzą odpowiednią otoczkę dla tej ciekawej pozycji. **[Gulash]**

■ *Wydawca:* LSP
■ *Producent:* LSP
■ *Liczba graczy:* 1-2

7.0

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i The Getaway

Jeszcze kilka numerów temu myślałem, że Gangsta's Paradise przechodzi mały kryzys. Nie pisaliście, nie dawaliście znaku życia. Myliłem się. Ciągle tam jesteście. A co najważniejsze, zaczęliście dawać na to dowody. Dlatego rozpisujemy mały konkurs. Szczegóły poniżej. [OG's Squad]

GTA: VICE CITY did ya know? część trzecia

PANIE WŁADZO, A ON MA RAKIETNICĘ!

Czy nie wkurza Was, że do hali lotniska nie można wnieść żadnej giwery?! Nawet jeśli mamy przy sobie pokaźny arsenalik czekający tylko na użycie na bezbronnych pasażerach, to bezwzględny detektor metalu w ostatniej chwili pozbawia nas nawet niewinnego tasaczka!

Na szczęście jest sposób na obejście tej niedogodności, o którym już Was informuję! Podjedźcie jakimś samochodem (najlepsza wydaje się tutaj taksówka Kaufmanna) pod samo wejście do terminalu, po czym zaparkujcie go przy detektorze. Teraz wystarczy jedynie wskoczyć na maskę bryczki, wejść na dach, i stamtąd przeskoczyć nad bramką z detektorem! Taki sam trik możecie odpalić przy wejściu do klubu golfowego Leaf Links. Łatwe? No ja myślę!

FASTER, HARDER, SCOOTER... CZY JAKOŚ TAK!

Założę się, iż nie raz zastanawialiście się co daje Tommy'emu wstawanie podczas jazdy motocyklem! Jakieś pomysły? Nie? No to już mówię! Spróbujcie rozpędzić się na prostej do maksymalnej prędkości, a następnie wciśnijcie górę na analogu albo na krzyżaku. Czujecie to? Motocykl zacznie tracić na sterowności, ale nieznacznie przyspieszy! Niestety - to wszystko, do czego przydaje się ten manewr.

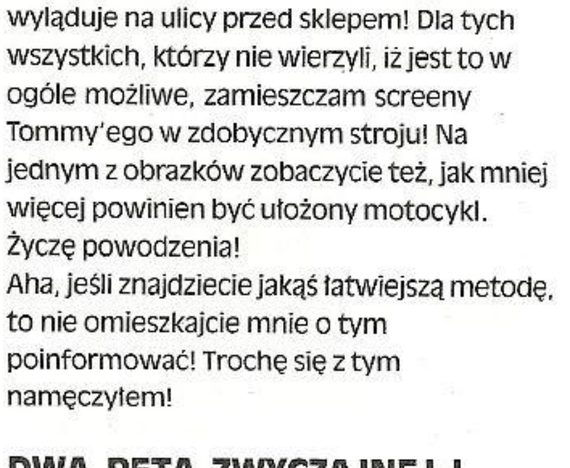
HAVANA OUTFIT

Oto rzecz, która napsuła Wam najwięcej krwi i zmusiła do zapełnienia mojej skrzynki mailami z prośbami o pomoc! Jak zdobyć ten strój i czy jest to w ogóle możliwe? Pewnie, że jest to możliwe. Ale przyznaję, ta akcja wymaga anielskiej cierpliwości i sporo wolnego czasu. Problem polega na tym, że w sklepie w Little Havana, gdzie lewituje sobie ten pożądany przez wszystkich ciuszek, znajduje się niewidzialna ściana uniemożliwiająca jego zgarnięcie. Co więc zrobić? Najpierw skombinujcie ścigacz i zaparkujcie go w wejściu do sklepu. Teraz spluwa do ręki i wysadzamy sportowy motocykl w powietrze! Wrak jednośladu powinien leżeć na podłodze sklepu lekko wystając jednym kołem na zewnątrz. Teraz wskoczcie na spalony motocykl i właśnie z takiego podwyższenia spróbujcie wykonać kolejny skok, tym razem w kierunku upragnionego stroju. W większości przypadków albo Tommy się zablokuje pomiędzy ścianami, albo wpadnie... pod Vice City! Jeśli jednak uda Wam się skoczyć wystarczająco daleko, to Vercetti spadając zgarnie wdzianko, a następnie wyląduje na ulicy przed sklepem! Dla tych wszystkich, którzy nie wierzyli, iż jest to w ogóle możliwe, zamieszczam screeny Tommy'ego w zdobycznym stroju! Na jednym z obrazków zobaczycie też, jak mniej więcej powinien być ułożony motocykl. Życzę powodzenia!

Aha, jeśli znajdziecie jakąś łatwiejszą metodę, to nie omieszkajcie mnie o tym poinformować! Trochę się z tym namęczyłem!

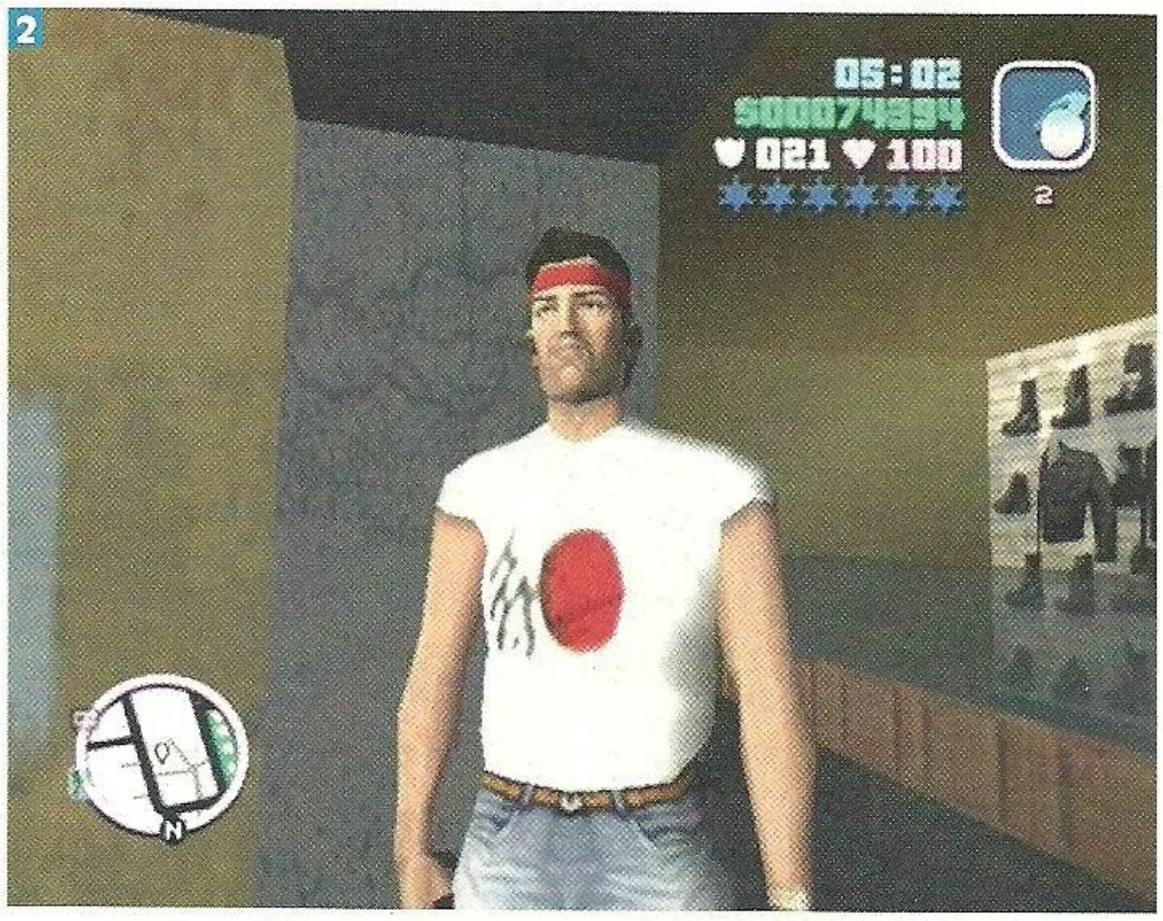
DWA PĘTA ZWYCZAJNEJ I... MÓZG?

Ten sekret najwyraźniej przeznaczony jest dla osób lubiących widoki „gore"! Zwiedzając ulice Little Havana nie omieszkajcie odnaleźć sklepu rzeźniczego, po czym rzućcie okiem na wystawę! Za sklepową szybą, pośród pysznych wędlinek, spoczywa sobie... ludzka ręka, mózg i zapakowany „Human Organ". Nawet nie chcę wiedzieć, co jest w tym pudełku! Następnym razem zastanówcie się przed kupnem mielonego, czy innych podrobów, hehe!



„TAKI DUŻY, TAKI MAŁY..."

Pamiętacie trik z powiększaniem i zmniejszaniem księżyca w GTA3 za pomocą snajperki? W Vice City również można tego dokonać! Co więcej, jeśli znajdziecie na ulicach VC worki ze śmieciami (zazwyczaj leżą parami), to strzał ze strzelby snajperskiej spowoduje powiększenie jednego z nich, a pomniejszenie drugiego!



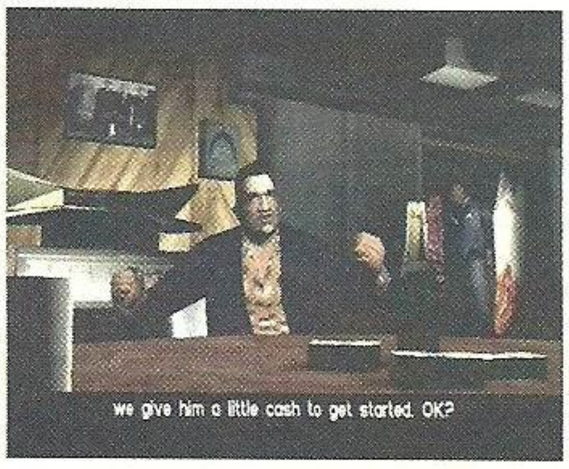
[1] Nie wszystkie próby zdobycia Havana Outfit są udane [2] Niemożliwe staje się możliwe, czyli Havan Outfit na klacie Tommy'ego [3] Tak, mniej więcej, powinien leżeć motocykl

PODZIEMNY ŚWIAT

Udało nam się już wspólnie dostać do Miasta Duchów, najwyższy więc czas odwiedzić podziemia Vice City! Jak tego dokonać? Otóż udajcie się do Vercetti's Mansion i zasiądźcie za sterami helikoptera na dachu willi. W zasadzie może to być jakikolwiek helikopter, ale piszę o tym, gdyż jest on najbliżej. Jeśli macie jednak czas na poszukiwania, to zgarnijcie śmigłowiec Sparrow, ponieważ jest znacznie zwrotniejszy. OK, teraz spróbujcie wlecieć śmigłowcem do basenu znajdującego się na tyłach domu. Kiedy znajdziecie się już pod samym dachem, a obraz zacznie się stopniowo załamywać, zacznijcie lecieć na północ w kierunku brązowej „łaty"! Gdy helikopter doleci do brązowego prostokątu wciśnijcie „kwadrat", a śmigłowiec znajdzie się w alternatywnym, podziemnym świecie! Dzięki temu możecie latać nawet pod wodą! Fajne, nie?

WIESZAK

Ciekaw jestem kto z Was był na tyle spostrzegawczy, aby zobaczyć coś interesującego w scence otwierającej grę? Jeśli nic sobie nie przypominacie, odpalcie grę jeszcze raz i obserwujcie pokój, w którym siedzi Sonny. A dokładniej mówiąc, zwróćcie uwagę na zawartość szafy za gangolem.



Pośród markowych ciuchów zobaczycie też... wisielca! Czyżby to Sonny stał za poprzednimi trupami, o których pisałem we wcześniejszych GP?

TYLKO DLA DOROSŁYCH

Mała rzecz, ale dosyć zabawna. W dokach znajdziecie Securicar inny niż wszystkie! Na karoserii zobaczycie napis „Gruppe Sechs" i nie chodzi tu bynajmniej o „Grupę szóstą", a o fonetyczny zapis zwrotu Group Sex!

PODZIEMNY ŚWIAT

Na pewno wszyscy już wiecie, że po zebraniu dziewięćdziesięciu paczek w bazie wojskowej Fort Baxter pojawia się znany już z GTA3 czołg Rhino. Z kolei po odkryciu stu pakunków, w tej samej bazie czeka na Was pełen ciężkiego uzbrojenia śmigłowiec do zadań specjalnych - Apache. Niestety, Fort Baxter, jak każda baza wojskowa, jest dobrze strzeżony, a reguła - „wstęp wzbroniony" przestrzegana jest przez żołnierzy z najwyższą pieczołowitością. Dlatego też kiedy tylko Tommy znajdzie się na terenie wojskowym strażnicy bez skrupułów otwierają ogień. Co więc zrobić, aby zgarnąć wojskowy sprzęt sprzed nosa żołnierzy nie tracąc przy tym nawet odrobiny zdrowia? Otóż najpierw należy zaliczyć misję Cop Land, a następnie udać się na posterunek policji w Washington Beach. Tylko tam, w szatni dla gliniarzy, znajdziesz mundur stróża prawa. Jeśli go założysz, będziesz mógł bezkarnie buszować po posterunku, a żołnierze w Fort Baxter nie odważą się zaatakować gliny. W ten sposób możesz bez problemu zwinąć zarówno czołg, jak i wojskowy śmigłowiec. Aha, dzięki Apache bez problemu ukończysz misje Vigilanti i zarobisz miliony dolców.

THE GETAWAY Kawał dobrej roboty Pawła Turalskiego - Turiego

Ukryty samochód w trybie fabularnym

Misja 8 – A Touch Of Class
Skieruj się drogą na północ od magazynu Gilberts (miejsce rozpoczęcia misji) i jedź wciąż prosto, aż dotrzesz do stacji benzynowej (po prawej stronie ulicy). W jej rogu znajduje się bardzo szybka fura sportowa (thanks FPPająk).

Misja 15 – Duisturbance In Soho
Od razu wyjdź ze srebrnej fury DC Cartera, po czym udaj się na prawo, aby między ciężarówkami znaleźć ten sam samochód, który stał na stacji benzynowej w misji 8. Tą furką na pewno dotrzemy szybciej do palącej się restauracji.

Lay Low

Gdy dojeżdżamy do Domu Charliego podczas jedenastej misji, Jasmin blokuje się w asfalcie tonąc w nim po pas.

WTF?!

Kiedy będziemy zwiedzać rezydencję Jolsona natrafimy na garaż w którym stoi sportowa fura (jest świeżo lakierowana). Spróbujcie ją podpalić, a zobaczycie, że nie spali się do końca - konsola wyliczy jakieś durne rzeczy (można do niej także wejść by znowu namieszać w kodzie).
Przyjrzyjcie się także przerywnikom real-time'owym, a dokładniej budynkom lub ulicy, a spostrzeżecie, iż „tekstury właściwe" nie wszędzie są wgrane (złe filtrowanie).

Fly High

Niewiele osób wie, że w TG można dachować samochodem. Wystarczy znaleźć jakąś pochylnię (np. od pomocy drogowej - City Works Transit GP w N+51), rozwinąć odpowiednio dużą prędkość i wjechać na nią jednym kołem. Nasz pojazd wyskoczy w powietrze kręcąc się przy tym spektakularnie, po czym przy odrobinie szczęścia zaliczy dachowanie. Zwróćcie uwagę na ciekawą animację wyjścia Marka z pojazdu i odporność samochodu na kule (nie można przebić opon, ani wybić szyb!).
Polecam również w Free Roam zgarnąć jakąś naprawdę szybką furę i wtedy spróbować. Efekty mogą zaskoczyć.

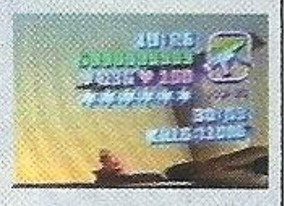
Ciało

Misja 4- Aiding And Abetting
Gdy odbijemy gangstera przewożonego w vanie, włączy się tradycyjny filmik na, którym to między innymi Eyebrows wyciąga z bagażnika ciało jakiegoś martwego człowieka, podrzucając go pod „więźniarkę", aby utrudnić późniejsze dochodzenie.
Teraz wróćmy się do momentu, gdy Mark wychodzi ze speluny (poprzednia pokazówka), po czym przejmując nad nim kontrolę wchodzimy z łajdakiem do białej fury. Spróbujcie zniszczyć tył samochodu tak, aby otworzyć bagażnik, a spostrzeżecie, że ciała, które ma zostać rzekomo podmienione wcale się tam nie znajduje.

Kilka rad

Gdy mamy na ogonie samochód policyjny oraz jakiejś szajki zatrzymajcie się i nie wysiadając zeń, pozwólcie, aby zrobili to prześladowcy. Gdy policja ujrzy znęcający się nad nami gang, zacznie do niego strzelać, gangole zaś odwzajemnia się tym samym. Nie omieszkaj skorzystać z tego całego zamieszania, paląc gumy z miejsca zdarzenia. Echh, jak mawiają: „Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta".
W momencie, gdy Mark posiada „czyste konto" (czytaj: żadnego wozu „pał" na karku), może się zdarzyć, że (nie)umyślnie wjedziemy pod prąd w jakąś trasę jednokierunkową. Oczywiście, gdy stróże prawa ujrzą łamiącego zasady ruchu drogowego gangstera zaczną go ścigać. Aby uniknąć niepotrzebnej draki, należy jak najszybciej całkowicie zatrzymać się, jeszcze przed tym nim spostrzeże nas „car police" i przeczekać, aż ten przejedzie obok nie zwracając na nas uwagi.
Mamy wpływ na to, z której strony ma wysiąść nasz chojrak z samochodu. Wystarczy skierować i przytrzymać gałkę w wybraną stronę (lewo lub prawo), po czym wcisnąć kółko.
Podczas automatycznego namierzania (z R1), nie zapomnij, że w trakcie strzelania możemy kierować bohaterem; chodzić lewą gałką analogową. Z pozoru błahostka, lecz postać będzie trudniejsza do trafienia wszelkiego rodzaju przeciwnikom.

REKORDY i... KONKURS!



Rekordy Pancerza

W końcu ktoś chce się podzielić swoimi osiągnięciami w GTA: VC. Tym kimś jest Pancerz. Przysłał nam kasetę z kilkunastoma minutami swojej gry plus fachowe komentarze, których nie powstydziłby się żaden gangol. Oto, czego udało mu się dokonać. Vigilante na poziomie 1056, czas Wheelie 1193 sekund, obrót w Insane Jump 2112 stopni. Całkiem nieźle, choć do Noopsa jeszcze daleko. Ale w sumie, dlaczego macie być gorsi od naszego rodaka mieszkającego w Stanach? Wiem, że wszystko, czego potrzebujecie, to mała motywacja, dlatego ogłaszam...

Mały Konkurs Na...

Na co? Właśnie, tu pozostawiamy Wam prawie całkowitą swobodę. Może to być bicie jakiegokolwiek rekordu w GTA lub ukazane odkrywanie sekretów w The Getaway. Cokolwiek. Ale musi być to odpowiednio udokumentowane i przysłane do nas.
Co miesiąc wśród autorów nadesłanych prac nieomylne jury w jednoosobowym składzie wyłoni zwycięzcę i podaruje mu nieśmiganą grę. Będę oceniał prace według jedynego słusznego kryterium: „na widzimi się". Pod uwagę wezmę wynik punktowy, estetykę, formę, komentarz... Ale przede wszystkim ORYGINALNOŚĆ. Pamiętajcie, GTA i TG mamy już w małym paluszku, więc będzie musieli się naprawdę postarać, aby nas zaskoczyć.
Preferuję płyty CD z filmem w wysokiej rozdzielczości nagranym za pomocą tunera, czy jakiegoś innego urządzenia do przechwytywania. Dlaczego tak? Po pierwsze, łapanie obrazków z takiego nośnika jest o wiele przyjemniejsze, praktyczniejsze, a i efekty są bardziej zadowalające. Po drugie, cena czystej płyty jest o wiele mniejsza niż dobrej kasety VHS. Po trzecie, wysyłka mniej kosztuje. Na pewno macie jakiegoś kolegę, który z chęcią użyczy Wam na chwilę swojego PeCeta, w zamian za to, że pozwolicie mu pograć w Vice City. Podsumowując, za CD jeden punkt na plus. Za mini CD-RW – dwa. Ach, czy wspominałem, że nie odsyłamy?
W ostateczności może być kaseta VHS. Ale prosiłbym o nagrywanie obrazu bezpośrednio przez video, a nie kamerą.
Swoje rekordy wysyłajcie na adres skrytki pocztowej redakcji, koniecznie z dopiskiem: „Gangsta's Paradise, Mały Konkurs Na...". Nagrody już na Was czekają! ■

GTA: VICE CITY nasi informatorzy

W tym miesiącu zamiast podsyłać nowe akcje, przeważnie pytaliście jak zdobyć Havana Outfit i niektóre z rzadkich samochodów. Mimo to znalazło się jednak kilku gangsterów chcących podzielić się ze wszystkimi swoimi odkryciami. Dzięki chłopaki za maile! Nie spoczywajcie jednak na laurach i pracujcie już nad kolejnymi ciekawostkami. A co do samochodów, to jeśli dostane jeszcze parę takich maili, to w najbliższym GP umieszczę listę najbardziej poszukiwanych bryczek!

AUTOR: MICHAŁ JELIŃSKI
TEMAT: QOORA, MAM COŚ DO GANGSTY
Za Sunshine Autos jest tablica, gdzie można przyjmować misje-wyścigi, no nie? Na górze tablicy jest napis "Vice Street Racer", co już jest nawiązaniem do "Metropolis Street Racer" z Dreamcasta. To jeszcze nic. Zobaczcie co jest pod napisem. Otóż pod napisem widnieje mniejszy napis, który mówi "EARN CASH NOT KUDOS", czyli "Zarabiaj kasę, a nie kudosy", które były przecież walutą w MSR. Czad, nie? Zawsze wiedziałem, że jestem geniuszem, ale teraz przeszedłem samego siebie! (QOORA: nie ma to jak wrodzona skromność, hehe)

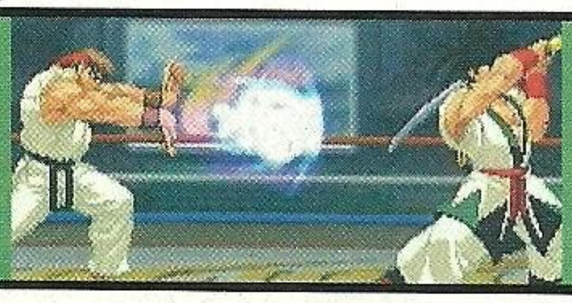
AUTOR: PSYCHO MANTIS
TEMAT: PRZECHYTRZYĆ WŁADZE!
Oto obiecane nowinki:
1) Jak już pamiętamy z GTA3, możemy sobie przygruchać jakąś paniusię wieczorową porą i zdobyć w ten sposób 125 punktów życia. W VC pojawia się tu jednak mały problem. Mianowicie gdy mamy już życie na 150 punktów, to po szybkim numerku zamiast wzrastać do 175, spada na 125. Niedopatrzenie, czy też Tommy się starzeje, hehe?
2) Policyjny Cheetah, Terenówka FBI, Enforcer, Barracks OI, Czołg.
Chcesz zdobyć te wózki? No problemo! Nabij odpowiednią ilość gwiazdek, a gdy będziesz już miał pożądany pojazd na ogonie, podjedź do lakiernika. Zanim jednak wjedziesz, wyjdź z auta! To samo powinien zrobić przeciwnik. Teraz już z górki - rozwal gości i wskocz do fury, a następnie wjeżdżaj do lakiernika! Jeśli nie będzie chciał danego pojazdu przemalować, to wjedź swoim samochodem, a zdobycz zostaw przed warsztatem.

AUTOR: PIOTR „DEVIL" NOWAK
TEMAT: WIZYTA W SZPITALU
Hi Gangole! Mam dla Was coś z pogranicza bugów z GTA VC. W szpitalu w Downtown znajduje się ściana, przez którą można wejść do środka! Znajdziecie ją od strony parkingu i jednego z sąsiadujących budynków (jest blisko ulicy - zaraz koło szarej kraty). Oprócz tego chyba nie wspomniałeś nigdy, że można się dostać na stadion Hyman Memorial Stadium pomiędzy 20.00 a 23.59. (QOORA: ano nie wspominałem, dzięki)

AUTOR: MICHAŁ JELIŃSKI
TEMAT: PO PROSTU CIEKAWOSTKA
W misji „Boomshine Saigon" musimy odwieźć Phila do szpitala. A co, jeśli się go nie dowiezie? Wówczas wyskakuje taki napis: "Mision Failed, Phil Cassidy is dead!!! Now who`s gonna supply arms in Liberty?", Jak wiadomo sprzedawał on przecież w GTA3 broń dużego kalibru! Niezle, co? Jak teraz nie dostanę nagrody to się wkurzę. (QOORA: oj, chyba się wkurzysz, hehe)

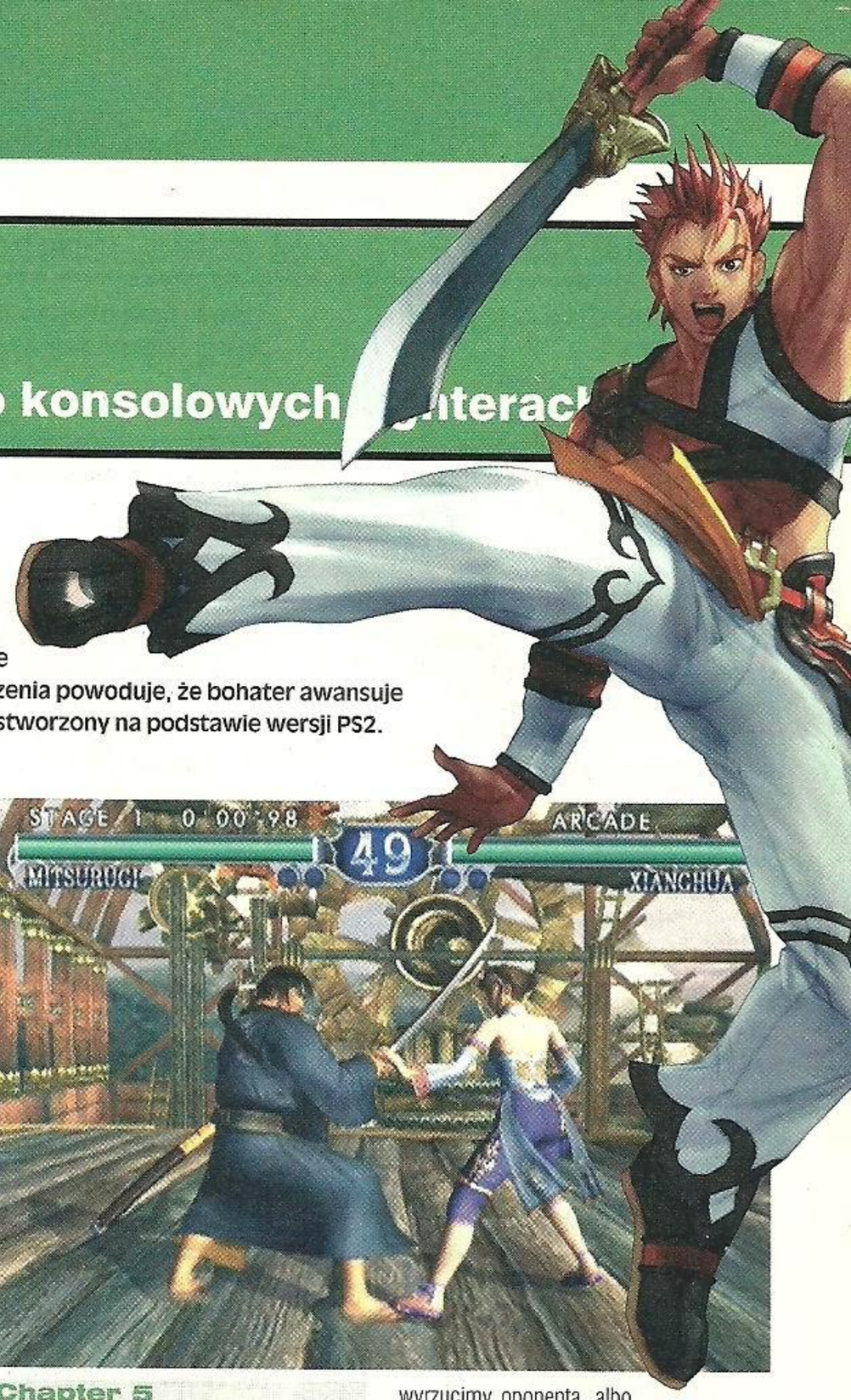
PAYBACK - GTA NA GBA?

Payback zapowiada się na podwójną rewolucję – koncepcyjną i graficzną. Będzie to pierwsza gangsterska jatka na GBA w pełnym 3D. Apex Designs mogą w niedługim czasie okazać się bożyszczami tłumów posiadaczy tej kieszonsolki na całym świecie. Ci goście są już sławni za kilka swoich darmowych programików wypuszczonych na amigowej scenie. Teraz zostaną dostrzeżeni. Zasłużenie.
Na razie prace nad tym tytułem są w dość wczesnej fazie, ale już zapowiada się hit. Autorom udało się stworzyć silnik, który ruszy oblepione pięknymi teksturami trójwymiarowe środowisko. Do tego udało się to w rozdzielczości 240x160 pikseli.
Co w tym dziwnego? Dotychczas gry używały prostego triku. Procesor konsolki generował obraz w niższej rozdzielczości, a dopiero później był rozciągany na cały ekranik. I to wszystko już w tym stadium śmiga się w 15 klatkach na sekundę z większością efektów na ekranie, ludzikami i samochodami.
Twórcy będą wzorować swoje dzieło na GTA. Nic w tym dziwnego, w końcu ta pozycja sprzedała się w milionach kopii. Autorzy zapowiadają rozbudowane aspekty erpegowe. Jak to będzie wyglądało, zobaczymy prawdopodobnie dopiero w ostatecznej wersji. Na razie Payback wygląda wręcz niewiarygodnie. Tak niewiarygodnie, że aż niemożliwie do zrealizowania. Jak będzie wyglądała tak dobra grafika na małym ekraniku? Czy przez to nie straci?
Na te i inne pytania odpowiemy, kiedy będziemy mieli szansę w Payback zagrać. A może kiedyś otworzymy Gangsta's Paradise Pocket? ■



FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o konsolowych [illegible]iterac[illegible]



Mamy go!!! Japoński Soul Calibur 2 w końcu wpadł w nasze ręce. Przed Wami pierwsza część poradnika. Przygotujcie się na więcej. [OG's Squad]

SOUL CALIBUR 2 Wyjaśnienie Weapon Master Mode

Trybem, w którym zdobywa się wszystkie dodatkowe bronie jest Weapon Master. Za wygrane walki przyznawane są pieniądze, doświadczenie oraz ukryte bonusy. Za kasę w sklepach kupuje się nową broń, a przyrost doświadczenia powoduje, że bohater awansuje na kolejne poziomy (New Comer, Iron Peasant itd.). Pamiętajcie, że każdy Chapter ma inny sklep. Ten opis został stworzony na podstawie wersji PS2. Wersje na GameCube i Xboxa tylko nieznacznie się różnią.

Chapter 1

Stage 1
Przeciwnik: Mitsurugi <Edgar> Samurai of the Fire
Exp: 400
Gold: 600
Odblokowuje: Extra Practice
To jest mały trening. Należy wykonać tu dziewięć prostych czynności:
1) wykonać atak poziomy
2) wykonać atak pionowy
3) wykonać atak nogą
4) zablokować atak
5) obejść przeciwnika w 8-way movement
6) wykonać rzut
7) jakikolwiek atak
8) wykonać Guard Impact (przód + blok żeby zablokować cios na górę lub tył + blok żeby zablokować cios dolny)
9) wykonać Soul Charge (należy wcisnąć kwadrat, trójkąt i kółko jednocześnie)

Stage 2
Przeciwnik: Kilik, Xianghua, Maxi
Exp: 400
Gold: 900
To taki mały survival. Należy pokonać trzech przeciwników.

Stage 3
Przeciwnik: Seung Mina <Minerva> Emperor of the Seiren
Exp: 400
Gold: 1500
Odblokowuje: nową miejscówkę
Tu należy wygrać jedną walkę. Nic prostszego.

Chapter 2

Stage 1
Przeciwnik: Voldo
Exp: 500
Gold: 400
Należy uderzyć oponenta dwadzieścia razy w ciągu dwudziestu sekund. Nic trudnego, ale żeby ułatwić zadanie

polecam kogoś szybszego.

Stage 2
Przeciwnik: Yunsung
Exp: 500
Gold: 800
Należy tylko wygrać jedną rundę, ale trzeba uważać na silny wiatr. Jeśli spadniemy, nawet po przeciwniku – przegramy. Po pojedynku przyjrzyjcie się animacji końcowej. Czasami podczas niej bohater zsuwa się w przepaść.

Stage 3
Boss: Yoshimitsu <Cherot> Chief of Minkar
Exp: 400
Gold: 1600
Odblokowuje: Yoshimitsu
Jest to pierwsza jaskinia. Dość prosta, ponieważ jest jedno przejście. W każdym pomieszczeniu spotkamy jednego oponenta. Za każdą wygraną walkę dostajemy +100 złota. Można przegrać walkę i nadal wyjść cało z jaskini. Jeśli wrócimy do pomieszczenia, w którym już byliśmy, spotkamy tego samego przeciwnika. Najpierw spotkamy Taki, potem Maxiego, a na końcu bossa – Yoshimitsu.

Chapter 3

Stage 1
Przeciwnik: Charade
Exp: 700
Gold: 1000
Odblokowuje: Charade
Można wygrać tylko przez Ring Out. Jeśli spadniemy razem z oponentem, przegramy. Charade udaje za każdym razem innego zawodnika, więc raczej trudno będzie się do niego przyzwyczaić. Polecam raczej dużego zawodnika z drugim mieczem, który często podbija.

Stage 2
Przeciwnik: Seung Mina <Minerva> Emperor of the Seiren
Exp: 700
Gold: 1000
Należy wygrać walkę.

Stage 3
Przeciwnik: Raphael
Exp: 700
Gold: 500
Należy wygrać walkę.

Stage 4
Przeciwnik: Maxi, Ivy, Voldo, Cervantes
Exp: 800
Gold: 2500
Odblokowuje: (Cervantes), Chapter 4 Survival.

Chapter 4

Stage 1
Przeciwnik: Assassin <Hobb> Servant of Veral
Exp: 800
Gold: 1200
Odblokowuje: nową arenę
Tą mini gierkę nazwiemy sobie Bomba. Widzicie tą żółtą poświatę wokół broni. Przy każdym trafieniu zmienia właściciela. Po dwudziestu sekundach wybucha wyrzucając zawodnika do góry. Ten, w którego łapkach bomba wybuchnie przegrywa. Zatem należy ją podać przeciwnikowi i unikać go, aż czas dobiegnie końca.

Stage 2
Przeciwnik: Yoshimitsu, Taki
Exp: 800
Gold: 1200
Odblokowuje: mieczyki
Krótki survival.

Stage 3
Przeciwnik: Yunsung, Ivy, Mitsurugi, Astaroth, Nightmare
Exp: 800
Gold: 3000
Type: Quick Ladder Battle (5, Regain Limited Health)
Survival na czas. Zaczyna się z 30 sekundami. Za każdą wygraną leczymy się i otrzymujemy dodatkowe 15 sekund.

Stage 4
Przeciwnik: Mitsurugi, Raphael
Exp: 900
Gold: 1200
Odblokowuje: mieczyk dla Raphaela
Krótki survival.

Stage 5
Boss: Sophitia <Leana> Paladin Knight of Charon
Exp: 1500
Gold: 3000
Odblokowuje: Sophitia
Jest to pierwsza jaskinia, w której spotkacie różne rodzaje aren. Na niektórych wieje silny wiatr, który powoduje przesuwanie się zawodników. Na innych znajduje się ruchomy piasek. Jeśli zbyt długo stoisz w miejscu, to zawodnik zaczyna się zapadać (zwróćcie uwagę na śmieszne animacje końcowe). Na jeszcze innych znajdują się „wybuchowe podłogi". Jeśli wojownik upadnie, to zostanie wyrzucony wysoko w powietrze i otrzyma więcej obrażeń. Tu spotkasz takich bohaterów, jak Xianghua, Cassandra, Taki i Ivy. Jeśli zobaczysz, że wokół przeciwnika świeci aura, to znaczy, że regeneruje on swoją energię. Radzę wtedy używać szybkich ciosów lub zrzucić go z areny. Jeśli chcesz szybko wyjść z tej jaskini, to przy pierwszej sposobności odbij w prawo.

Chapter 5

Stage 1
Przeciwnik: Ivy, Raphael, Necrid
Exp: 900
Gold: 2100
Odblokowuje: Extra Time Attack
Team Battle (3 na 3), z tym, że pierwszym zawodnikiem jest postać, którą sobie wybrałeś, a reszta jest przydzielona przez konsolę.

Stage 2
Przeciwnik: Cassandra
Exp: 900
Gold: 1400
Odblokowuje: nowy mieczyk dla Xianghuy
Należy wygrać jedną rundę, ale przeciwnik jest trudniejszy niż wcześniej.

Chapter 6

Stage 1
Przeciwnik: Berserker
Exp: 1000
Gold: 800
Należy wygrać jedną rundę.

Stage 2
Przeciwnik: pięciu losowanych przez konsolę
Exp: 1000
Gold: 300
Survival na zakłady. Po każdej walce możesz wybrać, założyć się o podwójną sumę czy brać to co masz i zwiać. Uwaga, energia nie odnawia się!

Stage 3
Przeciwnik: Seung Mina <Arma> Halberdier of Seginus
Exp: 1000
Gold: 800
Odblokowuje: Seung Mina
Należy wygrać jedną rundę, ale przeciwnik jest trudniejszy niż wcześniej.

Stage 4
Przeciwnik: Cassandra
Exp: 1200
Gold: 800
Type: Single Battle (Guard Impact)
Należy wygrać jedną rundę, ale ciosy zadają bardzo mało obrażeń. Więc albo wyrzucimy oponenta, albo zrobimy dwa Guard Impact. Każdy zabiera Cassandrze pół energii.

Stage 5
Przeciwnik: Yunsung <Bastian> Guardian of the Empire
Exp: 1200
Gold: 800
Odblokowuje: Extra Survival
Należy wygrać jedną rundę, ale przeciwnik jest trudniejszy niż wcześniej. Yunsung ma potężną kosę.

Stage 6
Boss: Assassin <Hobb> Servant of Veral i Astaroth <Lanbardy> Maurader of Slaughter
Exp: 2300
Gold: 3800
Odblokowuje: nową arenę
Jaskinia. Staraj się iść ciągle na dół. W sumie masz 200 sekund, aby wyjść z labiryntu (oczywiście czas jest odliczany tylko w czasie walk). Na szczęście przeciwnicy są słabi. Tu spotkasz Ivy, Mitsurugiego, Seung Mine, Kilika, Bersekera.

Chapter 7

Stage 1
Przeciwnik: Maxi
Exp: 1200
Gold: 1800
Należy wygrać jedną rundę, ale ciosy zadają bardzo mało obrażeń. Właściwie można go tylko rozwalić podcinając lub odbijać od ściany.

Stage 2
Przeciwnik: Seung Mina <Minerva> Emperor of the Seiren
Exp: 1300
Gold: 1800
Odblokowuje: nową arenę
Należy wygrać jedną rundę, ale nie działa blok. Więc właściwie nie należy go używać, tylko ciągle atakować.

Stage 3
Przeciwnik: Inferno <!> Fragment of Souledge
Exp: 1300
Gold: 900
Odblokowuje: nową broń dla Nightmare'a
Należy wygrać jedną rundę.

Chapter 8

Stage 1
Przeciwnik: Yunsung, Cassandra, Raphael, Ivy, Xianghua
Exp: 1300
Gold: 5000
Survival na czas. Na pięciu przeciwników

masz dokładnie 50 sekund. Ale po każdej walce energia uzupełni się całkowicie oraz dostaniesz 10 dodatkowych sekund.

Stage 2
Przeciwnik: Berserker
Exp: 1400
Gold: 2000
Odblokowuje: Subchapter 3
Należy wygrać jedną rundę, ale zawodnik jest otruty i szybko traci energię.

Stage 3
Przeciwnik: Voldo
Exp: 1400
Gold: 2000
Należy wygrać jedną rundę, ale Voldo poważnie obrywa tylko wtedy, kiedy podbijemy go do ściany. Wtedy przyklei się do niej na chwilę i porządnie dostanie w kość.

Stage 4
Przeciwnik: Kilik
Exp: 1400
Gold: 2000
Należy wygrać jedną rundę, ale uda się to tylko przez juggle.

Stage 5 (jest odblokowywane przez wygranie Stage 2 w Subchapter 4)
Boss: Lizardman <Calcos> Knight of Oblivion
Exp: 3100
Gold: 6200
Odblokowuje: nową arenę
Jaskinia. Tu na drugim skrzyżowaniu skieruj się w dół i na samym dole w prawo. Spotkasz tu samych Lizardmanów.

Stage 6
Przeciwnik: Nightmare <Veral> Dark Knight of Souledge
Exp: 1500
Gold: 1000
Odblokowuje: nowy kostium dla Nightmare
Należy wygrać jedną rundę, ale Nightmare ciągle się leczy. Polecam metodę na Ring Out.

Chapter 9

Stage 1
Przeciwnik: Astaroth
Exp: 1500
Gold: 2200
Należy wygrać jedną rundę. Przeciwnik jest niewidzialny, dlatego polecam cięcia w poziomie.

Stage 2
Przeciwnik: Cassandra, Yunsung, Raphael, Mitsurugi
Exp: 1700
Gold: zależy od ilości ciosów
Survival na czas. Na każdy pojedynek jest 15 sekund, i nie odnawia się energia, co powoduje, że jest dość trudno. Ale ta misja to prawdziwa kopalnia złota.

Stage 3
Przeciwnik: Charade
Exp: 1700
Gold: 2200
Odblokowuje: Chapter 10
Należy wygrać jedną rundę, ale jest to dziwna walka, ponieważ z przeciwnika zostały tylko nogi. Korpus nie jest niewidzialny. Tam go wcale nie ma! Tak więc radzę stosować ataki pionowe lub niskie poziome.

Stage 4 (jest odblokowywany przez Extra Stage 2)
Przeciwnik: Cassandra, Sophitia
Exp: 1700
Gold: 2200
Odblokowuje: Extra Time Attack
Krótki survival, bez odnawiania energii.

Chapter 10

Stage 1
Przeciwnik: Talim, Xianghua, Seung Mina, Taki, Ivy
Exp: 1800
Gold: 6000
Survival. Rozpoczyna się z połową energii i tylko do połowy się odnawia po każdej walce.

Stage 2
Boss: Seung Mina <Minerva> Emperor of the Seiren
Exp: 4200
Gold: 3700
Jaskinia. Na drugim zakręcie skieruj się w dół, a potem na trzecim w lewo. Spotyka się tu praktycznie wszystkie postacie.

Stage 3
Przeciwnik: Inferno <Veral> Bringer of Despair
Exp: 2500
Gold: 1200
Odblokowuje: Weapon Master Opening
Należy wygrać jedną rundę. Inferno dwukrotnie przemienia się w inną postać.

Extra Missions

Chapter 1

Stage 1
Przeciwnik: Losowany przez konsolę
Exp: 800
Gold: 1200
Należy wygrać jedną rundę. Obaj zawodnicy mają zdolność leczenia się. Upadek powoduje większe obrażenia.

Stage 2
Przeciwnik: Ivy, Astaroth, Nightmare
Exp: 800
Gold: 1200
Surival.

Stage 3
Przeciwnik: Sophitia, Seung Mina, Necrid, Heihachi
Exp: 800
Gold: 3000
Survival. Odnawia się cała energia.

Chapter 2

Stage 1
Przeciwnik: Taki
Exp: 1000
Gold: 800
Należy zadać dwadzieścia ciosów w dwadzieścia sekund.

Stage 2
Przeciwnik: Mitsurugi
Exp: 500
Gold: 800
Należy wygrać jedną rundę i uważać na silny wiatr.

Stage 3
Boss: Raphael
Exp: 800
Gold: 2200
Jaskinia. Nic trudnego, ponieważ jest taka sama, jak pierwsza jaskinia w podstawowych misjach.

Chapter 3

Stage 1
Przeciwnik: Berserker
Exp: 1300
Gold: 2000
Wygrać przez Ring Out.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsole
Exp: 1300
Gold: 2000
Survival. Należ jako Lizardman pokonać trzech wrogów. Upadek powoduje większe obrażenia.

Stage 3
Przeciwnik: Charade
Exp: 1300
Gold: 1000
Należy wygrać jedną rundę. Oponent dużo blokuje, więc najlepiej załatwić go przy pomocy chwytów.

Stage 4
Przeciwnik: Ivy, Raphael, Cervantes, Voldo
Exp: 1500
Gold: 5000
Survival.

Chapter 4

Stage 1
Przeciwnik: Losowany przez konsolę
Exp: 1500
Gold: 2400
Bomba z zegarem ustawionym na 20 sekund. Jeśli nie wiecie, o co chodzi, to spójrzcie do Stage 1, Chapter 4.

Stage 2
Przeciwnik: Assassin, Assassin
Exp: 1500
Gold: 2400
Survival. Gracz startuje z połową energii, która trochę się odnawia.

Stage 3
Przeciwnik: Mitsurugi, Voldo, Taki, Nightmare, Cervantes

Exp: 1500
Gold: 6000
Survival. Bardzo trudny. Zaczyna się z 20 sekundami, a za każdy wygrany pojedynek dostaje się 15 kolejnych. Wszyscy przeciwnicy są ultra odporni, tak więc najlepszą metodą jest Ring Out. Nie muszę chyba mówić, że wyringowanie wszystkich będzie graniczyło z cudem, ale pokonanie ich tradycyjnymi metodami jest jeszcze trudniejsze.

Stage 4
Przeciwnik: Necrid, Astaroth
Exp: 1800
Gold: 2400
Survival.

Stage 5
Boss: Maxi <Gerald> Warrior of Prophecy
Exp: 1500
Gold: 6000
Jaskinia.

Chapter 5

Stage 1
Przeciwnik: Losowani przez konsolę
Exp: 1800
Gold: 4200
Team Battle (3 na 3). Grasz jako Lizardman, Assassin oraz Berserker.

Stage 2
Przeciwnik: Cervantes, Mitsurugi
Exp: 1800
Gold: 2400
Survival. Trudni przeciwnicy, ale można ich wyrzucić z areny.

Chapter 6

Stage 1
Przeciwnik: Assassin
Exp: 2000
Gold: 1600
Należy wygrać jedną rundę. Najlepiej wygrać przez wyrzucenie z areny, ponieważ nasz bohater jest otruty, a przeciwnik dość odporny na ciosy.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsolę
Exp: 2000
Gold: zależy od ilości wygranych pojedynków
Survival za kasę. Jest pięciu wrogów do pokonania.

Stage 3
Przeciwnik: Seung Mina
Exp: 2000
Gold: 1600
Należy wygrać jedną rundę.

Stage 4
Przeciwnik: Sophitia
Exp: 2300
Gold: 1600
Należy wygrać jedną rundę przez Guard Impact, który od razu zdejmuje połowę energii. W innym przypadku walka będzie długa.

Stage 5
Przeciwnik: Taki
Exp: 2300
Gold: 1600
Należy wygrać jedną rundę. Co chwilę arena się trzęsie, a Taki szybko regeneruje siły, dlatego najlepszym rozwiązaniem będzie Ring Out.

Stage 6
Boss: Xianghua <Fay Chao> Sword Master of the Hornet, Seung Mina <Arma> Halberdier of Seginus
Exp: 4600
Gold: 7600
Odblokowuje: nowa broń dla Seung Miny
Jaskinia. Cały czas kieruj się w dół. Czas ustawiony jest na 250 sekund. Łatwo wyrzucić przeciwnika z areny. Upadek powoduje większe obrażenia.

Chapter 7

Stage 1
Przeciwnik: Losowany przez konsolę
Exp: 2300
Gold: 3600
Należy wygrać jedną rundę. Upadek lub odbicie się od ściany powoduje większe obrażenia. Bez tego wygrana jest prawie niemożliwa.

Stage 2
Przeciwnik: Losowany przez konsolę
Exp: 2500
Gold: 3600
Należy wygrać jedną rundę, ale nie można blokować.

Stage 3
Przeciwnik: Inferno <!> Fragment of Souledge
Exp: 2500
Gold: 1800
Należy wygrać jedną rundę, ale obaj zawodnicy są dobrze uzbrojeni. To jest raczej długa i ciężka walka.

Chapter 8

Stage 1
Przeciwnik: Losowani przez konsolę
Exp: 2500
Gold: 10000
Survival na czas. Do tego przeciwnikom odnawia się energia. Na szczęście po każdej wygranej otrzymujemy 10 dodatkowych sekund.

Stage 2
Przeciwnik: Charade
Exp: 2800
Gold: 4000
Należy wygrać jedną rundę. Upadek lub odbicie się od ściany powoduje większe obrażenia.

Stage 3
Przeciwnik: Losowany przez konsolę
Exp: 2800
Gold: 4000
Należy wygrać jedną rundę. Odbicie się od ściany powoduje większe obrażenia.

Stage 4
Przeciwnik: Losowany przez konsolę
Exp: 2800
Gold: 4000
Należy wygrać jedną rundę tylko przez juggle.

Stage 5 (jest odblokowywana przez Stage 2 w Subchapter 4)
Boss: Lizardman <Calcos> Knight of Oblivion
Exp: 6200
Gold: 12400
Odblokowuje: nowa broń dla Necrida
Jaskinia. Na drugim skrzyżowaniu w dół i na samym dole w prawo.

Stage 6
Przeciwnik: Ivy, Necrid, Kilik
Exp: 2800
Gold: 2000
Survival. Przeciwnicy regenerują energię i są dość mocni. Jest to bardzo trudna próba.

Chapter 9

Stage 1
Przeciwnik: Assassin, Cervantes
Exp: 2800

Gold: 4400
Survival z niewidzialnymi oponentami.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsolę
Exp: 3000
Gold: zależna od ilości ciosów, które wejdą
Survival. Każda runda trwa 15 sekund. Kasę dostaje się za ciosy, które wejdą. Jeśli na końcu rundy będziesz miał mniej energii niż oponent – przegrywasz. Nie można dać się przewrócić. To od razu kończy walkę.

Stage 3
Przeciwnik: <Evil One> Unknown
Exp: 3000
Gold: 11000
Należy wygrać jedną rundę. Są tylko nogi Charade, więc należy stosować tylko ciosy pionowe lub poziome niskie.

Stage 4
Przeciwnik: Cassandra <Elsie> Dual Knight of the Sun, Sophitia <Olivia> Dual Knight of the Moon
Exp: 3000
Gold: 4400
Odblokowuje: Extra Chapter 1
Survival bez regeneracji energii. Obie przeciwniczki używają najlepszych mieczy, więc walka jest trudna.

Chapter 10

Stage 1
Przeciwnik: Raphael, Taki, Mitsurugi, Xianghua, Talim
Exp: 3000
Gold: 12000
Survival. Rozpoczyna się z połową energii i NIE odnawia się po walkach! Można połamać pada ze stresu w ostatniej walce.

Stage 2
Boss: Astaroth <Leon> Emperor of the Ixion
Exp: 8400
Gold: 7400
Odblokowuje: ostatnia broń dla Mitsurugiego
Jaskinia. Jest taka sama, jak ostatnia jaskinia w normalnym Weapon Master, więc nie będzie trudności z odnalezieniem wyjścia.

Stage 3
Przeciwnik: Inferno <Veral> Bringer of Despair
Exp: 3500
Gold: 2400
Odblokowuje: Weapon Master Ending
Należy wygrać jedną rundę. Inferno dwukrotnie przemienia się w inną postać. Tym razem posiada Soul Edge i mocny pancerz. Gość jest naprawdę potężny. Ciągle atakuje i cały czas dobija, ale po kilku próbach powinno się udać.

...to be continued...

ISS PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Turi nie zawiódł i przysłał kolejną część swojego poradnika, którą z prawdziwą przyjemnością zamieszczam. Wielkie, wielkie dzięki! [Marcellus]

Ale czy tylko jeden Turi gra w naszym kraju w PESa i ma coś na ten temat do powiedzenia? Ruszcie się i napiszcie coś o swoich ulubionych ustawieniach albo o składach zespołów, którymi gracie w Master League. Przysyłajcie też swoje osiągnięcia z treningu UMBRO P.T.C. w Pro Evolution Soccer 2 lub Winning Eleven 6 (ale w żadnym wypadku z Final Evolution, tam trening jest zupełnie inny). Najlepsze wyniki zamieszczę w ISS PARTY. Oczywiście wszystko musi być poświadczone zdjęciem, nagraniem video lub screenem złapanym przez tuner w Pececie. Macie ochotę dowiedzieć się czy Wasze osiągnięcia są aż tak dobre jak się Wam wydawało? Trenujcie i przysyłajcie! A jak wyklaruje się jakaś tabela to i nagrody dla najlepszych się znajdą... Co Wy na to?

Witam wszystkich!

Na początek mam dla Was dwie dość ważne informacje. W opisie użyłem takiego oto znaku: „~" *(bezmyślnik z Tytusa, hehe – mac)*. Oznacza on, że dane przyciski musimy wciskać bardzo szybko, jeden po drugim. Dalej, w poprzednim ISS PARTY wystąpiło pewne niedociągnięcie. Mianowicie, napisałem, iż jest pięć sposobów poruszania się, a jest ich sześć! Nie wziąłem pod uwagę tego z L1. Biję się w pierś i grzecznie przepraszam. Tym razem wszystko dopiąłem na ostatni guzik. I hope... [turi]

Błąd i nie błąd jednocześnie – o ile mi wiadomo Konami zrezygnowało z poruszania się z L1 w najnowszych produkcjach... Na przykład w WE6FE. Pewnie dlatego, że i tak nikt tego nie używał. Ja przymykam oko, tym bardziej, że reszta porad była naprawdę klasowa.

Drybling

Wyróżniamy sześć sposobów poruszania się, dzięki którym możemy wykonywać różnego rodzaju manewry, zwroty, triki i tak dalej. Podczas dryblingu właściwego poruszamy się dwoma z nich: zwykłym truchtem oraz spokojnym kłusem (z trzymaniem L1). Ten pierwszy używany jest powszechnie przez wszystkich graczy- to chyba jasne, nieprawdaż? Gdy przytrzymamy L1 zawodnik stanie się zwrotniejszy, ale wolniejszy. Powinniśmy tego używać, gdy panuje spore zagęszczenie futbolistów, ciasnota. Cała tajemnica tkwi w grze ciałem. Nigdy nie pozwólcie, aby nieprzyjaciel Was wyprzedził – starajcie się być zawsze odwróceni do niego tak, by zasłaniać piłkę - to konieczność! Dreptanie (bez trzymania kierunków) nie jest jakoś specjalnie przydatne. Dobrze sprawdza się, gdy chcemy, aby nasi zawodnicy wyszli na lepsze pozycje – po prostu pełni rolę „sztucznego przedłużenia akcji". Nieźle sprawdza się także podczas wyczekiwania na ruch konkurenta. O poruszaniu się z R2 radzę zapomnieć, gdyż nie znajduje ono jakiegoś szerszego zastosowania. Ów przycisk jest za to niezastąpiony podczas zwodów „ciętych", o których możecie przeczytać poniżej.

Podstawą są energiczne skręty, dzięki którym zwiększamy swe szanse na ominięcie konkurenta. Wykonuje się je poprzez wciśnięcie ukos+ R2, bądź ukos + L1 tuż przed napierającym obrońcą (najlepiej w ostatniej chwili). Jeśli wszystko wykonamy poprawnie to zostawimy agresora w tyle, otwierając sobie wręcz na oścież drzwi do kolejnych zagrań czy nawet bramki. Jednak, gdy wykonamy zwód zbyt wcześnie, nasz zawodnik wykona zwykły skręt, narażając się tym samym na stratę piłki.

Owe kombinacje możemy także wykonywać w dowolnym momencie. Przedstawiają się one w ten oto sposób: ukos, ukos ~ R2 lub ukos, ukos ~L1. Wadą ich jest dość trudne wykonanie, duża ryzykowność (spóźniona reakcja na rzecz dalekiego wypuszczenia piłki, co powoduje praktycznie zawsze jej stratę) i spore wymogi względem wykonawcy - chodzi tu oczywiście o statystyki piłkarza, a nie Wasze umiejętności... Dobrze by było, żeby jego umiejętności dryblingu oraz technika stały na poziomie znacznie powyżej przeciętnej. Ominięć z L1 powinniśmy używać tylko wtedy, kiedy wokół siebie nie mamy wystarczając dużo miejsca, ażeby użyć zagrań z R2 – w większości są to sytuacje w obrębie pola karnego (ścisk, zamieszanie i tak dalej). Nie jest to łatwe, lecz z czasem wyczujecie, jakiej kombinacji używać w danej chwili. „Czucie" przyjdzie do Was samo i ani się obejrzycie, a już będziecie wszystko wykonywać instynktownie.

Po opanowaniu powyższych zagrań możemy przejść do kolejnej klasy i zająć się zwodami „krótkimi" oraz „mylącymi". Do krótkich zaliczamy między innymi Dół lub Góra+R2, które wyśmienicie sprawdza się w momentach, że się tak wyrażę „ostatniej chwili". Bardzo często zdarzają się sytuacje, w których ledwo, co zdążymy przyjąć piłkę, a praktycznie już znajduje przy nas przeciwnik. W takich momentach należy jak najszybciej odpalić powyższy zwód - jest duża szansa, że najeźdźca nie trafi w gałę, a my w jakże spektakularny sposób wymanewrujemy go. Hardcore'ową sztuczką, wymagającą nie lada zręczności i szczęścia jest chwila, w której zasuwając sprintem wciskamy nagle Dół lub Góra+R2, mijamy przeciwnika i kontynuujemy bieg. Zaiste wymaga to od gracza nie lada wyczucia i doświadczenia, lecz gdy uda się to wykonać to można z dumy w piórka obrosnąć! Przekładanki, czyli zwody mylące służą raczej tylko do ubarwienia, urozmaicenia rozgrywki. Szczególnie ta z L1~L1 , którą nazywam „rosyjską ruletką"- wyjdzie albo nie wyjdzie. Cóż, może i fajnie wygląda, ale nie jest warta ryzyka, jakie ze sobą niesie. Pojedynczą (R2~R2) można z powodzeniem stosować, ponieważ nie narażamy się aż nadto na stratę. Cudownie łączy ona inne zagrywki; można by powiedzieć, że jest to taki łącznik do „mulitipartsów". Jest niezastąpiona podczas miksowania wszelkiego rodzaju ruchów, czy zmian tempa. Warto wiedzieć także o „melnięciu", które możemy wykonać tylko zaawansowanym dryblerem.

Generalnie rzecz biorąc, zawsze wychodzi ono przypadkowo i nie ma na nie recepty wykonania. Po prostu smaczek znajdujący się w grze.

Zagrania bardziej złożone technicznie to mieszanki wszystkich kombinacji. Nie ma sensu żebym podawał Wam tu jakieś „combosy", gdyż w ogóle byście ich nie wykorzystali, a dodatkowo mógłbym Wam niepotrzebnie namieszać w głowach. Takie rzeczy tworzyć musicie sobie sami i z czasem tworzyć je będziecie, zaskakując nimi nawet siebie.

Tylko nie to!

Zapewne każdemu graczowi chyżo wzrasta adrenalina, gdy rywal ma sytuację „sam na sam". Cóż robić w takich momentach? Trzymać nerwy na wodzy i nie wychodzić golkiperem do końca – to przede wszystkim. Praktycznie nikt nie ma pojęcia, że w odpowiedniej odległości między napastnikiem a bramkarzem, przez kilka sekund występuje moment, w którym opiekun bramki przyjmuje specjalną postawę, dzięki której staje się trudniejszy do pokonania (lepsza koncentracji i refleks). Wygląda to tak jakby się na coś czaił - lekko ugina nogi w kolanach, opuszcza ręce, przygarbia się, i małymi, bardzo szybkimi kroczkami zbliża się do atakującego zawodnika wyśmienicie skracając kąt. Jeśli przycisk odpowiedzialny za wyjście „dusić" będziemy zbyt długo, nasz bramkarz zwyczajnie przebiegnie ten moment rzucając się desperacko pod nogi. Trójkąt powinniśmy puścić, kiedy dystans między napastnikiem a golkiperem wahać się będzie w granicach 3 - 5 metrów. Wymaga to od nas niemałych umiejętności. Cóż... Praktyka czyni mistrza!

Loby

Było jak winniśmy się zachować bramkarzem podczas sytuacji sam na sam, teraz będzie o tym wykorzystywać takie „prezenty". W PES2 istnieją dwa sposoby lobowania: standardowy i specjalny. Standardowy zna każdy – L1 + Kwadrat. Specjalny wykonuje się wklepując tę oto kombinację: Kwadrat ~ R1. Różnice między nimi są wręcz kolosalne. Lob z L1 jest według mnie niemal bezużyteczny; jest „nadsterowny" i fatalny w wykonaniu - bardzo trudno się go wykonuje ze względu na jego delikatność: piłka leci zbyt szybko, a parabola nie jest zbyt wysoka, co w konsekwencji powoduje, że w większości przypadków strzał mija się z celem. Przerzut z R1 jest po prostu cudowny, niezastąpiony. Potencjał jaki w nim tkwi jest wprost niewiarygodny – jego całkowita manualność, banalność wykonania i skuteczność powodują, iż jest to gwóźdź do trumny wszystkich bramkarzy. Parabola jest wysoka, a gała opada powoli (czasami aż nadto), dzięki czemu praktycznie zawsze kieruje się w światło bramki. Gdy opanujecie to do perfekcji to dziewięćdziesięcioprocentowa skuteczność jest gwarantowana!

Nie dramatyzowałbym tak. Lob L1 + Kwadrat rzeczywiście jest dość delikatny w wykonaniu (naciągamy nie więcej niż przy „szczurku" inaczej walimy na wiwat w trybuny), ale idealnie nadaje się do przerzucania bramkarza rzucającego się pod nogi zawodnika. Piłka wznosi się szybko i stromo, więc szansę na jej przechwycenie przez golkipera są niewielkie. Za to nie powinno się go wykonywać, gdy bramkarz jeszcze stoi i jest w dość dużej odległości od strzelca. Z kolei lob Kwadrat ~ R1 jest najskuteczniejszy, gdy bramkarz jest w dość dużej odległości zarówno od bramki jak i piłkarza lub już się położył, albo zszedł nisko na nogach. No i ma tą przewagę na zwykłym lobem, że można go wykonać nawet w ostatnim momencie - o ile zachowa się zimną krew. Tak czy inaczej oba mają swoje zastosowanie, a śmiem rzec, że ten pierwszy jest bardziej emocjonujący, bo bardziej nieprzewidywalny.

Can you do this?

Ilość rzeczy zbliżających PES2 do granicy prawdziwości jest wręcz nieprawdopodobna.

Kiedyś byłem przekonany, że prawdziwego meczu nie da się odwzorować w grze video. Jednak moje zdanie z czasem zmieniło się do cna, dzięki poczynaniom cudotwórców z Tokio.

Za jedną z najpiękniejszych bramek (the best of the f... best) uważam przyjęcie piły na klatkę piersiową zakończoną bezpośrednim uderzeniem z przewrotki – tego wyczynu dokonał między innymi Rivaldo za czasów gry w Barcelonie. Teraz radzę się mocno trzymać... To zagranie da się wykonać w PES2!!! Jak tego dokonać? Podajcie górną piłkę do partnera (cross pass, a najlepiej zwykła centra w pole karne) i trzymajcie ciągle R1. Nasz zawodnik w bardzo charakterystyczny sposób przyjmie piłeczkę na klatkę, podbijając ją do góry. Od tego momentu liczy się timing (!) – w zależności kiedy wdusicie kwadrat nasz kadrowicz wykona: przewrotkę, nożyce, woleja lub jakiś inny „freak". Najtrudniej wykonać wspomnianą już przewrotkę; optymalnie jednak siadają z tego przepotężne woleje – aż żal bramkarza, który musi to bronić he, he. Cóż, na koniec powiem, a właściwie napiszę, że jeśli komuś z Was uda się załadować podczas meczu (pięć gwiazdek oczywiście) taką siatkę jak Rivaldo to osobiście wyśle mu mail z gratulacjami. Powodzenia!

Paweł turi Turalski

A ja dołożę jakoś nagrodę, a co! Czekam na Wasz wkład!

NEON

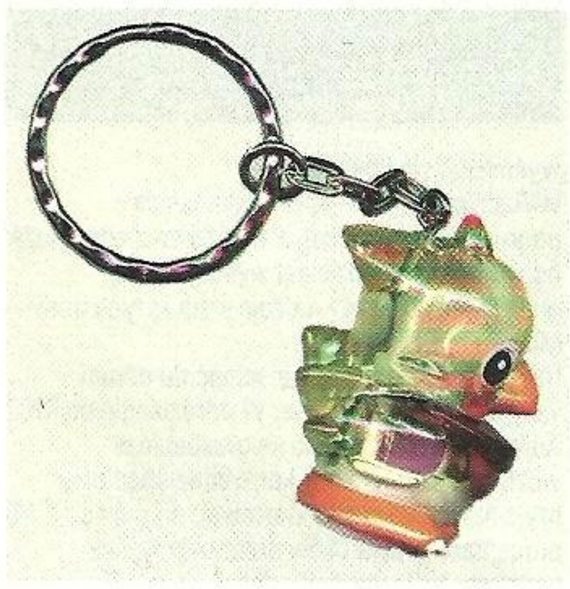
Dziś krótko ale słodko. Napisaliście coś? Ślijcie pod adres: *marcellus@neoplus.com.pl*

ODD Stuff

Yo. GB Izek to totalny czad i wypas. [txt: dr. Thug]

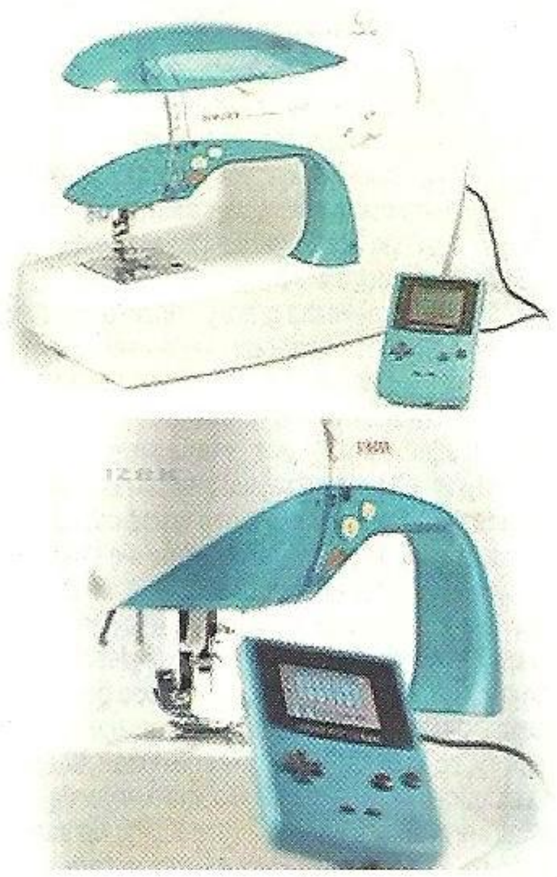
Beatman Beatmania Light
Małe, a cieszy. BBL jest drobnym urządzeniem, które podłącza się z jednej strony do walkmana, a z drugiej do słuchawek. Co to robi? Świeci i mruga różnokolorowymi diodami w rytm muzyki. Po co to komu? Szczerze mówiąc nie wiem, ale Japończycy uwielbiają takie śmieciuszki. Szczególnie rozwrzeszczane nastoletnie uczennice farbujące włosy na różowo.

Chocobo Trash
Coś dla maniaków Final Fantasy. Breloczek z Qoo... Upss, z Kurczakiem. Co TO robi? Dynda. Przyczepiamy sobie takiego Kurczaka do plecaka, a przy każdym wstrząsie umieszczona w nim dioda świeci. I to świeci bardzo mocno. Polecamy takie zabawki dzieciom późno wracającym ze szkoły.



Pokemon Printer
Na pewno słyszeliście o kamerce i małej drukarce sprzedawanej do GameBoya Pocket. Niewielu za to słyszało o podobnym urządzeniu do N64. Z tego wynalazku korzystała tylko jedna gra, właśnie Pokemon. Ale jak to się podłączało? W końcu nie przewidywano drukarki do tej konsoli. Prosto. Kart wkładało się do samej drukarki, a fotki wędrowały bezpośrednio z pamięci na karcie i były drukowane. Podobnie, jak drukarka do GB również ta drukowała termicznie.

GB Izek
Ostatnim dziwactwem będzie maszyna do szycia. Dziwactwo? To cacko jest piękne! Spójcie tylko. Co za design! Zakochałem się. Sprowadzę ją z Japonii i zaczynam nowe życie jako super kreator mody! GameBoya Color podłącza się kabelkiem do maszyny, a na ekraniku wyświetla się prosty program do szycia. Można wybierać spośród osiemdziesięciu czterech różnych wzorów oraz stworzyć własny!!! Izek posiada wiele dodatków i możliwości, których obecność będą w stanie docenić tylko głęboko zaznajomione z tematem szycia babcie. Więc na co czekacie? Czas chyba pomyśleć o zakupie GameBoya na dzień babci. Cena? Cóż to jest trzysta zielonych papierów? Kochanym staruszkom należy się znacznie więcej. A tak już na poważnie, czego Japończycy nie wymyślą?
Ja już tylko czekam na sztuczne roślinki, których nie trzeba będzie podlewać ani wycierać z kurzu. Za to musem będzie rozmowa z nimi. Inaczej uschną. No i trzeba będzie je głaskać. A potem będą dzwonić do nas do pracy i żalić się, że czują się samotne. Hmmm... Kurde, niezły pomysł.



MIA: Propeller Arena

Oto opowieść o jednej z ostatnich gier na DC. PA nigdy się nie ukazała... [txt: Ziom]

Pierwsze info Sega ogłasza na E3 2001. Tytuł miał być strzelanką umiejscowioną w 2045 roku, a dosiadać miało się samolotów z okresu Drugiej Wojny Światowej (P-51 Mustang, P-38 Lightning, Spitfire, Messerschmitt Bf109) i strącać nieprzyjacielskie maszyny w powietrznym turnieju. Już na tej wystawie PA pokazywana była w wersji grywalnej. To, co miało do niej przyciągać to tryb online z możliwością rozmawiania podczas gry przez mikrofon (miał być dołączany) tak, jak w Alien Front Online. Na jednej arenie mogło zmagać się do sześciu pilotów jednocześnie. PA od razu okrzyknięto Quake III w powietrzu! Zespołem odpowiedzialnym za developing było AM2. Ich dzieła raczej nie zawodzą, tym bardziej, że PA miało być czymś, czego AM2 po prostu nigdy nie spartaczyło – czystą arcade'ówką. Oglądając zwiastuny nie można się było oprzeć wrażeniu, że tytuł ten klimatem zahacza o Crazy Taxi (w tle przygrywały rockowe kawałki). Nawet zapowiedziano coś w stylu Crazy Box, czyli kilkunastu mini-gierek. Oprócz tego miał być jeszcze Stunt Mode, w którym zdobywało się punkty odwalając powietrzne akrobacje. Oprócz online można się było cieszyć zabawą grając na podzielonym na cztery kawałki ekranie. Wszyscy wiemy, do czego DC był zdolny. PA może nie wyciskało z niego ostatnich potów, ale z pewnością było ładną grą. Teren był rozległy, widok rozpościerał się na wiele kilometrów, samoloty zostały ładnie wymodelowane, a tysiące kolorów wręcz wylewało się z ekranu. Stworzono osiem aren, między innymi okolice ogromnego zamku, lotnisko, przeklęta wyspa, wulkan oraz wielka metropolia, w której można było prześlizgiwać się między drapaczami chmur, aby uniknąć nieprzyjacielskich pocisków... I ta ostatnia miejscówka prawdopodobnie była bezpośrednią przyczyną, przez którą nie otrzymaliśmy PA, ale o tym za chwilę.

Wychodzi na to, że PA nie mógł chybić i miał realną szansę, aby stać się nie mniejszym hitem, jak Crazy Taxi. Dlaczego więc nigdy się nie ukazała ? Oficjalnym powodem przesunięcia premiery były wydarzenia 11 września 2001 roku. Choć PA w żaden sposób nie dotykała terroryzmu, Sega miała podstawy, aby obawiać się o sposób, w jaki zostanie przyjęta. A później? Było już za późno. DC padł i nie było sensu wypuszczać tej pozycji.
Czy AM2 odważy się wznowić projekt i wydać go na któryś z next-genów? Oby, ponieważ śmiały design i arcade'owy klimat tworzą z tego tytułu ciekawą propozycję. Krążą plotki o tym, że PA ma niedługo ukazać się w podziemiu.

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Zauważyłem, że czasem daję się nabrać na zapowiedzi „cudów znikąd".
Załóżmy, że jest jakaś tam firma, która nigdy nic ciekawego nie stworzyła. Co wypuści – okazuje się zwykłym knotem. Ma już na koncie kilkanaście tytułów, ale żaden z nich nie przyniósł wyższej średniej w recenzjach niż 6. I nagle taka firma wypuszcza obrazek z nowej gry, którą tytułuje jakoś znamienicie. Cały świat zamiera. Ja z nim także. Oto będzie hit. A potem przychodzi refleksja i zaczynam się zastanawiać: skąd on się niby ma wziąć? Nie zatrudnili nikogo nowego, rżną knoty od zarania dziejów i nic nie zapowiada tendencji zwyżkowej.
Przykład? „Czterech jeźdźców Apokalipsy" z firmy 3DO. Tytuł świetny, poszło kilka krwawych renderowanych obrazków w eter. Zapowiada się miodnie, a la Devil May Cry nieco... Ale co ta firma dotychczas zrobiła? Army Meny, Herosów na konsole, recenzowane w tym numerze Cubixy... I nagle ta firma zrobi DMC Killera? Nie wierzę w takie cuda. Może i coś natchnęło grafików, może postanowili zerżnąć kilka niezłych pomysłów, ale nie oszukujmy się – taki skok jakości jest niemożliwy.
Ale jest jeszcze druga strona medalu. Może to już objaw choroby recenzenckiej? Choroby wieku średniego? W pewnym wieku okazuje się, że wszystko już widziałeś, że ze screenów wiesz, jakie bugi będą w grze, wydaje Ci się, że z trailera możesz napisać recenzję i tak dalej. I karci się człowiek w duchu: więcej respektu dla cudzej pracy. Ale nic nie działa. Kiedyś pisało się recenzję, gdzie na trzy czwarte strony wypisywało się opcje dostępne w grze.
W pewnym wieku chrzani się opcje – i tak wszędzie są takie same – natomiast wypisuje się po prostu ten „feeling" towarzyszący zabawie. To, co najważniejsze. Złapałem się na tym w recenzji Yagera – nie ukrywam. Ale może to jest w porządku?
Lekarze badający marskość wątroby, tacy z kilkuletnim stażem, kiedy pokazuje im się zdjęcie we wstępnej fazie choroby, potrafią powiedzieć, czy organ jest chory czy nie. Nie wiedzą jednak za Chiny, po czym to rozpoznają, a mimo to nie mylą się! Może to tak jednak jest z tym doświadczeniem? Że potem człowiek patrzy tylko i już wie? A może po prostu wie się, na co patrzeć? Jak odpalasz cokolwiek TPP – najpierw patrzysz na kamerę. Jak widzę obrazki z gry, na których pokazano tylko postać bohatera i jej bezpośrednie otoczenie – podejrzewam skąpą scenografię. „Drogi Holmesie, na starość Ci się w głowie poprzewracało." – słyszę jakiś głos wewnątrz czaszki. Śmiejcie się, śmiejcie – za kilka lat, jak medycyna już dojrzeje, uznają mnie za proroka choroby recenzenckiej i dadzą jakąś skromną nagrodę... na leczenie. Obym tylko dożył.
[Grabarz]

Ekran JoyTecha do GameCube

Firma JoyTech zajmująca się produkcją różnych peryferiów do konsol stworzyła tak zwany „Ekranik do GC". Jest to kolorowy, ciekłokrystaliczny ekran TFT o przekątnej ekranu 14 centymetrów, z dwoma głośnikami umieszczonymi pod ekranem. Dodatkowo pomiędzy głośnikami znajdują się: włącznik ekranu, regulator głośności oraz jasności, a także przełącznik dźwięku stereo i surround. Po lewej stronie monitora mieszczą się dwa gniazdka słuchawkowe, przełącznik częstotliwości wyświetlania obrazu (50/60 Hz – opcja 60 Hz dostępna w niektórych grach) oraz wejście zasilania. Po prawej stronie są pozostałe dwa wejścia słuchawkowe oraz zamontowany na stałe kabelek Audio/Video.
Całość urządzenia umieszczamy na górze konsoli, dolna część zaczepia się o GC, a monitor stabilnie stoi na kostce. Dźwięk z głośniczków jest czysty, nie słychać szumów ani zakłóceń. Jednak przełącznik stereo – surround, służy jedynie do „stworzenia" efektu dźwięku przestrzennego.
Ekran można zasilać na parę sposobów. Może to być zwykły zasilacz z odpowiednim ustawieniem polaryzacji i napięciem 12V, jak również dołączony do opakowania kabelek, przechodzący przez „druť" zasilający GaCka. W zestawie znajduje się również kabelek do gniazdka samochodowego. Głównym minusem urządzenia jest duży pobór energii oraz brak jakiegokolwiek akumulatora, co powoduje natychmiastowy reset konsoli i monitora przy drobnym poruszeniu wtyczki (podczas grania w aucie). Zapewne następnym etapem przenośnego grania na GC będzie zrobienie akumulatora, tak jak miało to miejsce w przypadku PS one. Grafikę specjalnie zostawiłem na koniec - włożyłem płytkę z Super Mario Sunshine i po wyregulowaniu jasności przystąpiłem do testowania. Kolory nie rażą w oczy, a światła i cienie wyglądają lepiej niż na TV. Kąt widzenia jest dość duży, lecz za mały by grę mogło oglądać pięć osób siedzących obok siebie. Wielkość wyświetlacza sprawia, że można spokojnie czytać teksty z Mario Sunshine czy Time Splitters 2, a także spokojnie da się grać w cztery osoby jednocześnie. Cała powierzchnia ekranu jest równomiernie podświetlona, więc zabawa w ciemnościach nie sprawia problemów.
Reasumując – „Ekranik dla GC" to dobrze zaprojektowana przystawka. Wykonana z wytrzymałego plastiku, po złożeniu podwyższa kostkę zaledwie o około dwa centymetry. Jak zwykle przy tego typu gadżetach cena stanowi barierę - około 520 złotych. Jeśli lubisz efektowne przystawki i chcesz grać na GC w aucie czy na wakacjach z rodziną - śmiało łykaj. **[MMX]**

PS2 Optical Mouse

Logitech nie ma w swojej ofercie zbyt wielu konsolowych akcesoriów, ale gdy już coś zrobi, możemy być pewni że to dobry stuff. Nie inaczej jest w przypadku optycznej myszki do PlayStation 2. Optyczna mysz to najprościej mówiąc taka, która pozbawiona jest wiecznie brudzących się wałków i kulki. Zamiast tego na dole zamontowany jest czujnik ruchu, który reaguje nawet na najdelikatniejsze posunięcia. Mysz jest czarna (od dołu świeci na czerwono), ma bardzo długi kabel, który spokojnie wystarczy od konsoli do stołu czy fotela, ma dwa przyciski i webwheel. Podłącza się ją do portu USB konsoli. Co ciekawe (i oczywiste) - mysz współpracuje także z komputerami PC. Przyda się do gier strategicznych, a w połączeniu z klawiaturą USB stanowi doskonały zestaw do strzelanin FPP. **[Gulash]**

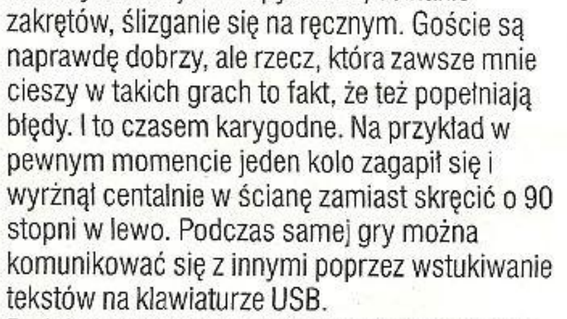
Online konsole w Sieci

W końcu coś się ruszyło i maszynka Sony dostała kilka porządnych tytułów z opcją online. Dziś testuję trzy pierwsze. [txt: OG]

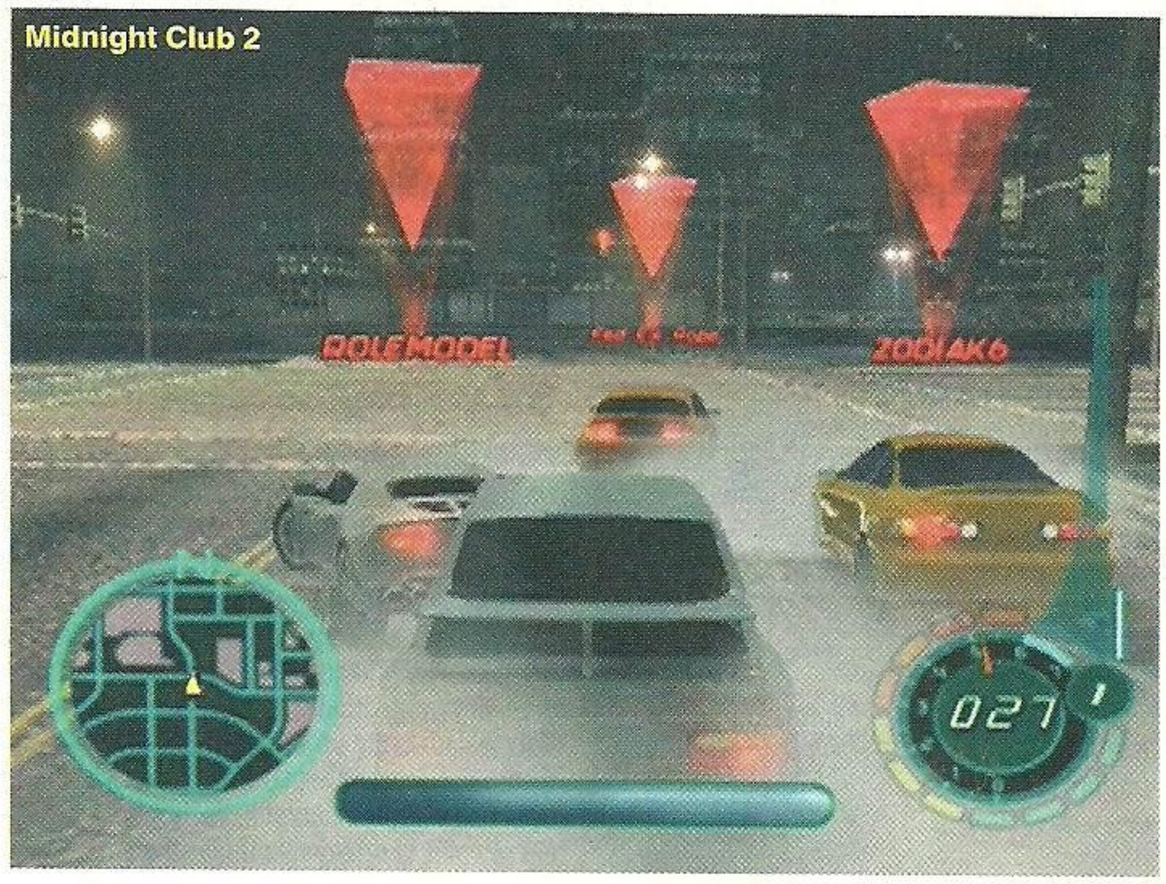
UWAGA! Wszystkie nowe tytuły działają TYLKO z oryginalnym Network Adaptorem. Niestety koniec z PeCetowymi sieciówkami. Nawet PALowski SOCOM, którego betę próbowałem odpalić nie rozpoznaje sieciówki na USB... Sprytny ruch, Sony. Zdobyłem zatem oryginalną przystawkę (podziękowania dla Kacpra) i zabrałem się do dzieła. Trzy ścigałki były sprawdzane na najpopularniejszym w naszym kraju stałym łączu - SDI.

Midnight Club 2

Od początku tytuł ten był zapowiadany jako kolejny hit RockStar. Ale by przebić się do czołówki, trzeba oferować coś więcej niż konkurencja. Tym bardziej, jeśli dana pozycja jest tylko sequelem średniego tytułu. Dla mnie tym czymś jest opcja gry online.
Dziwna sprawa - w tej opcji nie dostaniemy od razu wszystkich tras. Aby mieć do nich dostęp najpierw należy odblokować je w normalnych trybach. Podobnie jest z wozami. Jeśli chce się wygrywać z mistrzami, trzeba śmigać wypasionym autkiem, które zdobędziemy grając w tryb kariery. To bardzo dobry pomysł. Dzięki temu to z kim i na jakiej trasie będziemy się ścigać zależy od naszych umiejętności.
Po wejściu w Networking Mode najpierw należy stworzyć konto. Wystarczy wpisać ksywkę i już możemy się logować. Zaczynamy od wyszukania odpowiadających nam gier. Możemy ustawić odpowiednie filtry wyszukiwania, aby nie przebijać się przez wszystkie założone gry w poszukiwaniu odpowiedniej. Są to: rodzaj wyścigu, miasto, liczba graczy, rodzaj pojazdów, pora dnia (północ, wschód i zachód słońca), pogoda czy też bonusy porozrzucane na drodze.
Kiedy już wejdziemy w wybraną grę przeszukujemy swój garaż i wybieramy najszybszy lub najbardziej lubiany samochód. Jednocześnie w wyścigu może wziąć udział do ośmiu chętnych. Kiedy już wszyscy się dołączą i ustawią swoje autka, szef odpala wyścig. Chwila niepewności podczas doładowywania danych i... Działa! Trawiam na ciemną uliczkę z siedmioma innymi graczami. Wszyscy od samego początku gazują silniki. Niektórzy mają tak potężne motory, że zarzuca ich w miejscu. Obok stoi pan na ścigaczu. 3, 2, 1, Start! Goście wyrywają asfalt i przyśpieszają w cztery sekundy do setki. Gość na przecinaku startuje na tylnym kole. Zaczyna się rewelacyjnie. Przez cały wyścig trwa ostra rywalizacja. Przepychanki, ścinanie zakrętów, ślizganie się na ręcznym. Goście są naprawdę dobrzy, ale rzecz, która zawsze mnie cieszy w takich grach to fakt, że też popełniają błędy. I to czasem karygodne. Na przykład w pewnym momencie jeden kolo zagapił się i wyrżnął centalnie w ścianę zamiast skręcić o 90 stopni w lewo. Podczas samej gry można komunikować się z innymi poprzez wstukiwanie tekstów na klawiaturze USB.
Podobnie jak w trybach offline i tu ścigamy się na trasach trzech miast - Los Angeles, Paryża i Tokyo.
Na SDI przy maksymalnej liczbie graczy nie zauważyłem żadnych zwolnień. Owszem, jeśli któryś z graczy miał słabsze połączenie, to czasem zdarzało się, że jego auto minimalnie skakało po trasie, ale u mnie wszystko było po prostu OK. Acha, MC 2 wykorzystuje tylko połączenie szerokopasmowe. Choć ta informacja raczej się Wam nie przyda, bowiem NA w Europie będzie miał wejście tylko na broadband.



Auto Modelista



Jest kilka rodzajów zawodów: zwyczajny wyścig, wyścig z bonusami porozrzucanymi na trasie, Ccapture the Flag i Detonate. Nazwy pierwszych trzech brzmią znajomo, prawda? Za to ten ostani tryb jest swego rodzaju berkiem, w którym staramy się wysadzić innego wozy. Samochody nie są licencjonowane, ale każdy kto siedzi w temacie na pewno rozpozna znane marki. Autek nie można tuningować, możemy więc mieć pewność, że wszyscy mają równe szanse. No i w ten sposób ograniczono możliwość oszukiwania.
Ostatnią rzeczą, która miażdży jest edytor tras. Bierzemy któraś z już istniejących i przerabiamy ją według własnego uznania. Potem opanowujemy ją do mistrzostwa i... Zapraszamy naszych sieciowych kolegów, aby skopać im tyłki na naszym terenie. Oczywiście wyścigi na takich trasach stanowią w tej chwili około procenta wszystkich rozgrywanych. Ale za jakiś czas, kiedy zwykłe trasy przejedzą się, może okazać się, że ta liczba wzrośnie. Zresztą policzmy. Około dziesięć godzin spędzimy w trybach offline, aby wszystko odblokować. Podejrzewam, że przeciętny gracz w online będzie zasuwał bez znudzenia przez jakieś dwa miesiące. Teraz przypomnijcie sobie ostatni wyścig, który wciągnął Was na tak długo. Gran Turismo 3? Tak myślałem. Dorzućcie sobie nieskończoną liczbę tras tworzonych przez graczy, a okaże się, że w Midnight Club 2 można grać o wiele dłużej niż w jakąkolwiek inną ścigałkę!
Ogólnie rzecz biorąc Midnight Club 2 jest najlepszą grą wyścigową z opcją online na PS2 i podejrzewam, że jeszcze tak długo zostanie. Kurcze, MC2 może bez problemu konkurować z wieloma grami na Xbox Live, a jeśli chodzi o PS2 to moim skromnym zdaniem stoi zaraz za SOCOMem. W końcu po miesiącach posuchy pojawia się coś ciekawego. Mam nadzieję, że co miesiąc otrzymamy choćby jeden tytuł wart uwagi.

Auto Modelista

Jak już pewnie wiecie, z PALowskiej wersji została wycięta opcja online, która jest w wersjach amerykańskiej i japońskiej. Test ten oparty jest właśnie na wersji sprowadzonej ze Stanów.
Tu jest szybko. Z głównego menu od razu wybieramy opcję Network i ładujemy ustawienia Adaptora z memorki. Po połączeniu się do serwera ustawiamy konto. Co ciekawe AM ma mini przeglądarkę WWW. Aby założyć sobie profil musimy wejść na odpowiednią stronę (co dzieje się automatycznie) i wpisać swoje dane. Kiedy już tego dokonamy, łączymy się z grą online. Podczas ładowania dostajemy kilka pożytecznych rad (nie używać wulgarnego języka itd.) i w końcu jesteśmy na miejscu. Wita nas miła wiadomość i już możemy wybierać:

wyścig lub sieciowy ranking.
W Race mamy do wyboru kilkanaście pogrupowanych pokoi, a w każdym z nich może odbywać się pięćdziesiąt wyścigów. Są podzielone na cztery rodzaje według typu trasy - Mountain, City itd.
Na jednej trasie może się ścigać do ośmiu kierowców jednocześnie. W odróżnieniu od MC2 Auto Modelista pozwala na grzebanie w wózkach. Tak więc bez konkretnie dopalonej bryki nawet nie warto startować do online. W 99 procentach przypadków przez cały wyścig będziemy tylko wąchać spaliny rywali. Podczas testowania połączenie nie zerwało ani razu, a każde ściąganie jakichkolwiek informacji przebiegało tak szybko, jakbym poruszał się grając offline. Oczywiście podczas samego wyścigu nie było żadnych zwolnień czy przeskoków. Inną sprawą jest to, że strasznie mało ludzi gra w sieci. Choć na pewno ich ilość zależy też od pory dnia.
Auto Modelista jest warta zagrania online, ale nie wciągnęła mnie nawet w połowie tak mocno, jak Midnight Club 2.

ATV Offroad Fury 2

Ta gra ukazała się w USA już dawno temu, ale dopiero teraz mam okazję przyjrzeć się temu, co oferuje. A nie jest tego dużo. Wybieramy Multiplayer, a w nim online. I stop. Musimy wrócić i stworzyć sobie profil (Profile Editor). Wybieramy quada, kierowcę, oraz ustalamy jego wygląd. Sejwujemy i wracamy szybciutko do online. Łączenie się z serwerem przebiega bardzo sprawnie. Niestety tryby gry zawodzą. W nasze ręce autorzy oddali tylko dwa: Race i Freestyle. Wybieramy wyścig i szybko przekonujemy się, że w ATV Offroad Fury 2 gra jeszcze mniej osób niż w Auto Modelista. Do tego czasami nie udaje się podłączyć do innych graczy. W zasadzie ściganie się w czterech po zamiejskich wertepach oraz wykonywanie trików jest dość zabawne, ale gracze są jacyś bez entuzjazmu. Wydaje mi się nawet, że za jakiś czas nikt już nie będzie w to śmigał w sieci. Dlaczego? Gra w tym trybie nie jest w stanie przyciągnąć nikogo na dłużej. Szybko się nudzi.
Dziś to wszystko - za miesiąc kolejne trzy pozycje.

Czym straszy **Stefan Król?**

Przy okazji Silent Hill 3 i licznych odnośnikach do prozy Stefana Króla zawartych w grze warto dowiedzieć się czegoś więcej o tym autorze. [txt: Szeregowiec Mandella]

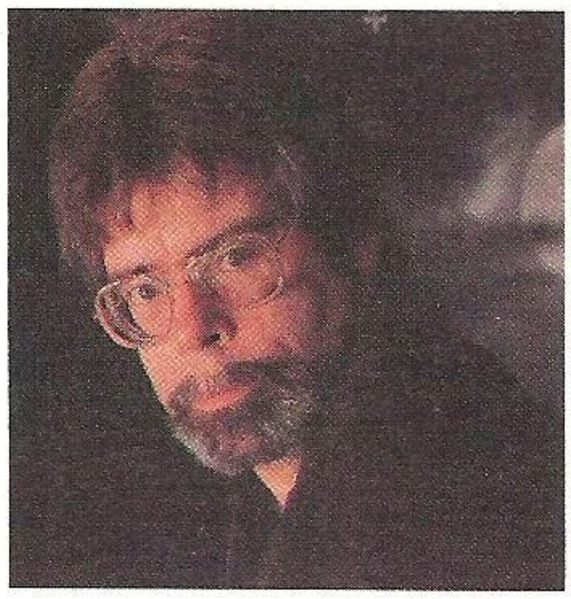
„Mam obsesję na punkcie makabry. Nie moja wina, że dręcząca mnie obsesja tak dobrze się sprzedaje" – powiedział niedawno, pół żartem, pół serio Stephen King - najpopularniejszy pisarz XX wieku. Człowiek, którego książki w łącznym nakładzie dawno przekroczyły już magiczny próg 100 milionów sprzedanych egzemplarzy, a honoraria autorskie, jakie pobiera idą już w miliony, a nawet dziesiątki milionów dolarów. Oczywiście wielu krytyków zawodowo zajmujących się literaturą, od dawna zastanawia się, jak to możliwe, że autor tworzący w konwencji horroru, w ciągu ostatnich dwudziestu lat dotarł ze swoimi utworami do tak szerokiego kręgu odbiorców dosłownie na całym świecie? Spróbujmy pokusić się o odpowiedź na to pytanie.

OD PUCYBUTA DO MILIONERA CZYLI KOPCIUSZEK

Spełnienie amerykańskiego snu, kariera od pucybuta do milionera to jeden z najbardziej nośnych wzorców kultury masowej. „Od zera do bohatera" – ten slogan, którym reklamowano kiedyś „Maskę" z Jimem Carreyem idealnie pasuje do Kinga. Zanim Król stał się królem, rzeczywiście jego życie nie należało do specjalnie udanych. Kiedy Stephen miał dwa lata, jego ojciec wyszedł do sklepu kupić paczkę papierosów i już więcej nie wrócił. Pięć lat później, podczas wizyty w domu ciotki, przyszły mistrz horroru natknął się na zagadkowy kufer z rzeczami ojca, w którym znalazł wiele czasopism i tanich książek spod znaku horroru i science fiction. Złapał bakcyla i tak wszystko się zaczęło... Podczas studiów na uniwersytecie na wydziale anglistyki King poznał w bibliotece Tabithę Sprouce, również studentkę, która tak samo, jak on marzyła o pisarskiej karierze. Szybko okazało się, że łączy ich wiele. Najpierw zostali parą, potem postanowili zalegalizować swój związek (zanim King opublikował swoją pierwszą powieść „Carrie" jej rękopis odrzuciło 12 wydawców, ale Tabitha chociaż z trudem wiązali koniec z końcem cały czas stała przy nim). Dziś, choć od tego momentu minęło już prawie 30 lat, oboje wciąż są razem! A King na każdym kroku powtarza, jak wiele zawdzięcza żonie, co więcej to właśnie jej zadedykował swoją ulubioną powieść „Bastion": „Dla Tabby, mrocznego kufra pełnego cudów".
Jak widać, nie dość, że King pochodzi z rozbitego domu, nie dość, że do wszystkiego musiał dojść sam, to jeszcze, choć jest najbogatszym pisarzem na świecie, cały czas pozostaje wierny jednej kobiecie. No i jak tu go nie lubić?

HORROR SHOW

To, co wyróżnia pisarstwo Kinga na tle innych specjalistów od literackiego horroru, to przede wszystkim jego umiejętność kreślenia portretów psychologicznych. Zanim dochodzi do prawdziwego straszenia, dowiadujemy się o bohaterach dosłownie wszystkiego. O czym marzą, co lubią jeść, jaki mają stosunek do seksu, czego się boją i czego pragną. Dopiero, kiedy poznamy ich bliżej, wczujemy się w ich sytuację, zaczniemy się z nimi identyfikować. Wtedy zaczyna się horror. Tym bardziej przerażający, że dotyczący ludzi, których już dobrze poznaliśmy, których zrozumieliśmy... Powieści Kinga są często zbudowane na schematach fabularnych od dawna zakorzenionych w tradycji horroru. W „Miasteczku Salem" spotykamy wampiry, na „Smętarzu dla zwierzaków" zombie, w „Bastionie" i „Sklepiku z marzeniami" za wszystkie sznurki pociąga szatan, a „Lśnienie" to przecież kolejna wariacja na temat nawiedzonego domu. A jednak, wszystkie te powieści oferują czytelnikowi zupełnie nowe, wcześniej nieznane doznania. W każdej z nich, schemat fabularny to tylko punkt wyjścia do zabawy z czytelnikiem. Potem King bierze się za to, w czym jest najlepszy czyli przekraczanie wszelkich granic (w jednej z jego mikropowieści pojawia się na przykład szczegółowo opisany homoseksualny gwałt na dziecku widziany z perspektywy ofiary, swoją drogą to ciekawe, co czuł King pisząc te strony). Chcesz się dowiedzieć, jak wyglądają tortury z punktu widzenia człowieka powoli rozszarpywanego na strzępy – zapraszamy do „Rose Madder", chcesz poczuć strach dziecka uciekającego przed swoim opętanym i żadnym mordu ojcem – zapraszamy do „Lśnienia". King najpierw pozwala nam na pełną identyfikację z bohaterami, a później stawia ich (nas) w sytuacjach najbardziej ekstremalnych, najbardziej przerażających. W efekcie ich ból staje się naszym bólem, ich strach przenika do naszej psychiki. I wreszcie ich finałowe oczyszczenie przez śmierć lub wygraną, na koniec każdej książki staje się również naszym udziałem. Starogrecki efekt katharsis, jak widać również w przypadku kultury masowej potrafi znakomicie funkcjonować.



ERUDYTA

Jednym z elementów rozpoznawczych prozy Kinga i jego literackiego alter ego Richarda Bachmana (przez jakiś czas King wydawał powieści również pod tym pseudonimem, m.in. „Wielki marsz", „Uciekinier", „Chudszy") jest ich niezwykła erudycja. Stephen (z wykształcenia nauczyciel angielskiego) każdy ze swoich tekstów sygnuje raz większą, raz mniejszą liczbą cytatów z literatury, filmu, telewizji, muzyki rockowej, reklamy. Słowa Edgara Allana Poe, T.S. Elliota czy Walta Whitmana sąsiadują u niego z tekstami piosenek Bruce'a Springsteena czy Rolling Stonesów (pasjonatów rocka odsyłam zwłaszcza do „Christine", gdzie każdy rozdział poprzedzony jest cytatami z piosenek rockowych), co więcej tworzą razem logiczną całość. I to właśnie jest wspaniałe, ponieważ naprawdę rzadko zdarzają się twórcy potrafiący z taką łatwością i płynnością żeglować po uniwersum tzw. kultury wysokiej, równocześnie tkwiąc głęboko popkulturze i wcale się tego nie wstydząc. Dla Kinga nie ma różnicy miedzy twórczością Whitmana czy Springsteena. Po prostu, jeżeli coś jest dobre (i oczywiście komponuje się z przesłaniem całego utworu) to pojawia się w jego książkach. I tyle.
Jak dotąd największy popis swej naprawdę niezwykłej erudycji King dał w „Danse macabre".
Ta ponad 500 stronicowa książka w całości poświęcona jest zjawisku horroru w kulturze. Ze znawstwem charakteryzującym prawdziwego fana, autor analizuje nieskończoną liczbę książek, filmów (na liście jego najlepszych filmów pojawia się m.in. „Wstręt" Polańskiego), słuchowisk radiowych, seriali telewizyjnych. I naprawdę warto go posłuchać, bo chyba nikt tak nie „czuje" tego klimatu, jak King.

KRÓL

Czemu ludzie tak bardzo kochają utwory Kinga? Bo pomijając jego niewątpliwy talent i umiejętności warsztatowe, on po prostu nie ściemnia. Ten facet do wszystkiego doszedł sam, nic nie zostało mu podane na tacy. Kiedy pojawiły się gigantyczne pieniądze, ani on, ani jego książki nie zmieniły się. King wciąż potrafi nie tylko straszyć, ale także uczyć (to ciekawe ilu czytelników spośród wielomilionowej rzeszy wyznawców dzięki niemu odkryło tzw. „klasykę") i wcale nie próbuje wytłumaczyć nam, że jest kimś lepszym. A to, że ma obsesję na punkcie makabry, która tak dobrze się sprzedaje... No cóż, nikt nie jest przecież doskonały.

Gdzie się podziały tamte produkcje?

Do niedawna SEGA była jednym z największych producentów konsol. Porażka Dreamcasta była kroplą, która przepełniła czarę goryczy i spowodowałam, że „Niebiescy" zrezygnowali z tej gałęzi swej działalności. [txt: Kaxi]

SEGA oddała się wyłącznie produkcji gier. Decyzja ta wywołała radość wśród graczy, ponieważ „Niebiescy" znani byli ze znakomitych tytułów. Jeszcze kilka lat temu posiadacze innych konsol mogli tylko pomarzyć o grach z Sonikiem, Ryo czy Akirą. A dziś? Pozycje z ponaddźwiękowym jeżem goszczą na konsoli NINTENDO (odwiecznego rywala SEGI), a w kolejne rozdziały Virtua Fighter zagrywają się posiadacze PS2. Z kolei Xboxowcy dostają sequele wielkich hitów z DC i Saturna (Jet Set Radio Future i Panzer Dragoon Orta). Niby wszystko ślicznie, bo powyższe tytuły to klasa sama w sobie. Jednak jest druga strona medalu: ogólny poziom gier wydawanych przez macierzystej firmę drastycznie spadł. Na Dreamie gry firmy można było kupować praktycznie w ciemno. Oprócz kilku potknięć, głównie w temacie piłek nożnych, ich produkcje nie schodziły poniżej pewnego przyzwoitego poziomu. Na dodatek większość z nich było wielkimi hitami, wprowadzającymi nowe pomysły do swojego gatunku. Dobrym przykładem może być seria Crazy Taxi, której pierwsze dwie części wydane na DeCe ustanowiły nowy poziom dla wyścigów arcade.

Gdy okazało się, że trzecia odsłona ukaże się na potężnej konsoli Billa oczekiwania były ogromne. Mówiono nie tylko o wspaniałej grafice, ale także trybie multiplayer oraz rozgrywce przez Net. Po premierze zostało tylko rozczarowanie. Nowych opcji nie było nawet śladu, a grafika zatrzymała się praktycznie w erze Dreamcasta. Wprawdzie dodano nowych kierowców i zadania, jednak oczekiwano dużo więcej. I nie jest to odosobniony przypadek. Chyba najświeższym jest Shinobi na PS2. Remake starego, dobrego tytułu z ery 16-bitów; jednego z flagowych tytułów SEGI w tamtych czasach. I znowu szumne zapowiedzi, a sloganów w stylu "DMC-killera" było niemało. Zapowiadano ekscytującą jatkę, niesamowity dynamizm i wspaniałą oprawę. Mało z tego zostało. Gra okazała się prostą chodzoną wyrzynką ze średnią oprawą, na dodatek sztucznie wydłużoną przez liczne walki. Jeszcze Wam mało? No to na tapetę leci kolejna reinkarnacja serii z MegaDrive'a. Chodzi naturalnie o ToeJam&Earl 3 - jedną z nielicznych platformówek na Xboxa. Nie będę się tu rozpisywał (bo recenzja znajduje się w N+ #48), ale chyba wystarczy jeśli powiem, że Grabarz uznał ją za produkcję "bez polotu i ikry". Wróćmy teraz na chwilę do "Szalonej Złotówy". Otóż po śmierci DC "firma Sonica" skonwertowała CT na next-geny oraz PC. Po co? Kij ich wie, zwłaszcza, że te wersje był nawet gorsze od pierwowzoru. Na PieCyku gra tnie się strasznie, a na pozostałych platformach tekstury prezentowały się gorzej niż na macierzystej platformie!
Podobny los spotkał Space Channel Five part 2, skonwertowane ostatnio na konsolę Sony. Oczywiście zero poprawek w stosunku do Makarona. A sytuacja SEGI na kieszonsolkach? Firma przekazała większość swoich praw crapowatej firmie THQ, czego efektem jest słabiutkie The Revenge of Shinobi czy niespełniające oczekiwań Sega Rally.
Czas na coś, od czego powinienem zacząć: po co ja to wszystko piszę? Otóż by uświadomić co niektórym, że radość po rezygnacji z DC była przedwczesna. SEGA z firmy robiącej same hity zmieniła się w firmę wydającą mnóstwo tytułów wśród których znajduje się tylko kilka perełek. Wpływ na to ma z pewnością fakt, że "Niebiescy" mają ogromne długi, które chcą jak najszybciej zniwelować. Więc konwertuje się wszystko na wszystko. Jednak nie zmienia to faktu, że jakość ich gier spadła i to drastycznie. Poziom trzyma tylko kilka oddziałów z AM2 i Amusement Vision na czele. Miejmy nadzieję, że tytułów takich jak VF Quest, Super Monkey Ball 2 czy Shenmue 3 uda im się nie skopać i grając przypomnimy sobie najlepsze czasy "ponaddźwiękowej firmy".
Miałem już kończyć, ale chcę napisać coś jeszcze. Jakiś czas temu pojawiły się głosy jakoby także NINTENDO miało "skupić się na grach", jak to delikatnie mówią. I znowu pojawiły się opinie, że dla graczy byłoby to naprawdę cudowne. Czy na pewno? Gdyby kolejny Mario utonął pod nawałem innych platformówek, a najnowsza Zelda okazała się tylko przeciętną przygodówką, czy naprawdę mielibyśmy się z czego cieszyć?

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

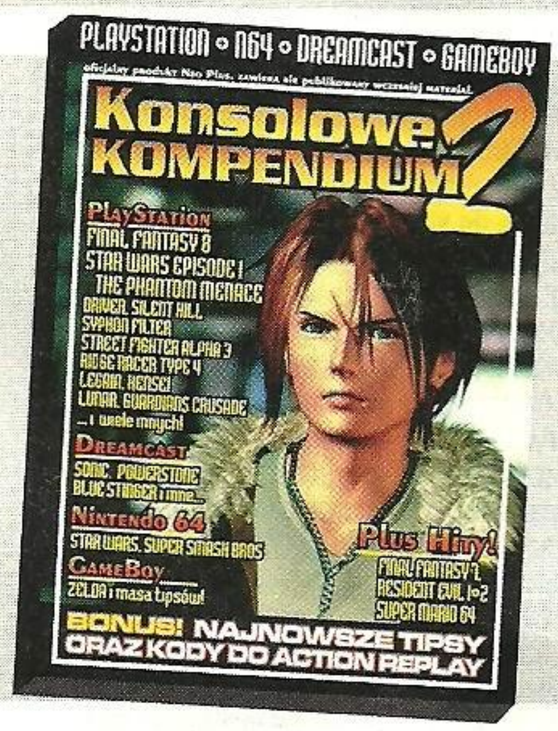
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

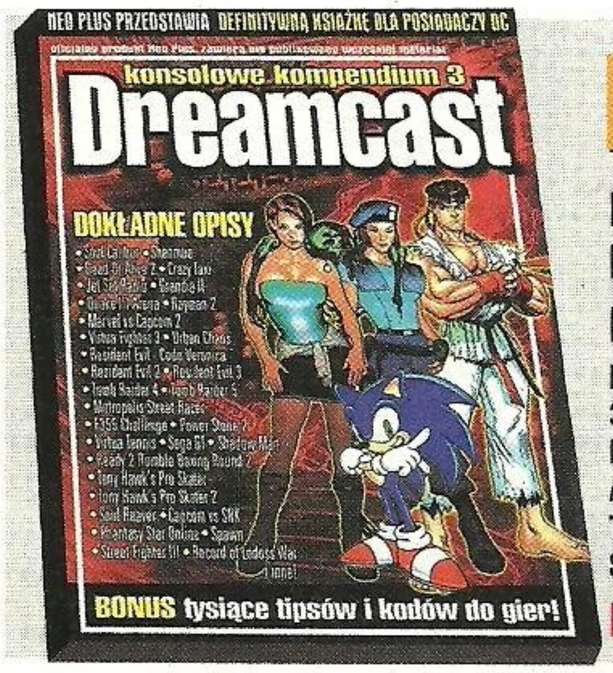
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

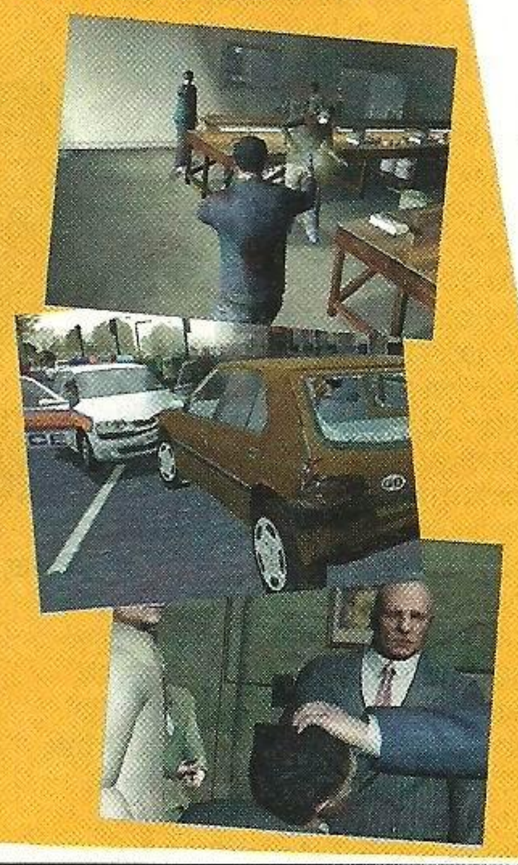
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, IIIbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

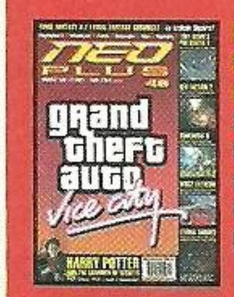
NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

---

Odcinek dla poczty

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

telefon: .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Cześć panie Poyep! Nie owijając w bawełnę, wełnę (jak zwał tak zwał) chciałbym wyrazić niesamowity podziw dla twojego zaangażowania, które nam, czytelnikom Neo Plus, dostarcza wielu importantckich informacji. Chciałbym, więc spytać: Czy Network Adaptor z USA jest w stu procentach kompatybilny z konsolą zakupioną w Europie (PAL)?

Jest.

Witam. Mam parę pytań odnośnie Dreamcasta.
1. Mam kierownicę do PC podłączaną przez port USB. Chciałbym ją podłączyć do mojego Dreamcasta. Czy jest jakaś przejściówka USB - port Dreamcasta? Gdzie ewentualnie można ją nabyć, może gdzieś w sieci spotkałeś taką przejściówkę?
2. Wiem, że jakaś firma zrobiła kartę sieciową do Dreamcasta. Ostatnio widziałem taką na Allegro, ale tylko do konsol w wersji NTSC. Czy jest/istnieje karta sieciowa do Dreamcasta w wersji PAL? Gdzie można nabyć takie cudo i czy będzie to działało z dostępnymi przeglądarkami oraz grami?
Z góry dziękuję za udzielenie odpowiedzi na moje pytania. Pozdrawiam.

SilDrag

1. Fakt przejściówki są, czasem potrafią spalić bezpieczniki portów, lub podłączane urządzenie, ale generalnie działają.
2. Karty sieciowe do konsol NTSC działają z PALowskimi

Hejka
Mam pytanie natury technicznej. Czy mogę podłączyć moją PS2 do netu przez Network Adaptora (kiedy już wyjdzie) lub inną sieciówkę za pomocą usługi ISDN od TPSA czy może muszę postarać się o stałkę. Jeśli się da, to, jaki jest transfer danych w przypadku ISDN i czy podczas gry online będą występować jakieś opóźnienia? No i czego potrzebuję, aby podłączyć PS2 do netu za pomocą ISDN (jaki kabel, czy trzeba podłączyć konsolę do kompa, jeśli tak, to jak ustawić ISDN itp.) i jak to zrobić? Pozdrawiam

Beata

Tylko stałe łącze wchodzi w grę. W przypadku połączenia o prędkości do 128 kb/s spowolnienia mogą się zdarzać. Od 256 powinno iść jak masło.

Witaj drogi Poyepie
Mam kilka pytań odnośnie konsoli NGC
1. Czy można już kupić modem do niej? Jeśli tak, to gdzie?
2. Czy da się podłączyć do NGC klawiaturę i mysz z PC? Jeśli tak, to jak?
3. Czy da się podłączyć NGC do monitora?

talis gig

1. Modemu brak.
2. Klawiatura ma być, a te z PC nie pasują.
3. Tak, ten temat jest wałkowany w każdym numerze N+ w dziale tych pytań, adaptery są dostępne głównie jako importy.

Cześć! Mam pytanie. Jeżeli PS2 ma porty USB, to czy jak kupię joya do PC z wtyczką do USB (np. Wingman) to czy będzie mi działał z Ace Combat 4?

p.t.

Nie.

Cześć. Czy można wyjąć z Xboxa procesor główny i podmienić na szybszy? Bo przecież jest on osadzony na płycie z chipsetem Nforce.

@lien

Płyta oparta jest o chipset Nforce, co nie zmienia faktu, że procesora podmienić się nie da, przynajmniej bez wprowadzania jakichś dużych przeróbek.

F.A.Q

Ponieważ każde działanie spotyka się z przeciwdziałaniem w tym miesiącu na pierwszy ogień idzie list krytyczny. Fajnie – chętnie takie puszczę, jeżeli będą słuszne, albo też autor okaże się łatwym celem do moich kolejnych niewybrednych dowcipów. Tak, najchętniej to drugie...

Banan

REKLAMACJA

Cześć,
Piszę zachęcony faktem, że Banan ogłosił koniec podlizywania w dziale FAQ. Będzie w punktach, żeby mój żółty adwersarz miał więcej miejsca na "błyskanie inteligencją".
>Dzięki.

1. Dział FAQ się rozrasta, a treści w nim jeszcze mniej, niż zwykle. Banan wybiera sobie listy, co większych bystrzaków i popisuje się elokwencją.
>Tak. Widzę, że starannie przeczytałeś FAQ. Proponuję, więc żebyś jeszcze raz rzucił okiem na to, w jaki sposób dokonywana była selekcja listów.
O rany. To nie przez Banana. No popatrz.

2. Pytanie: czy NEO jest dla czytelników, czy dla Banana? Pamiętajcie, że część ludzi, którzy Was czytają maturę zdawała w ubiegłym stuleciu i na nich takie słowne przepychanki nie robią wrażenia, a po prostu drażnią. To nie sztuka zgnoić kolesia, który PS2 dostał na pierwszą komunię.
>Oczywiście, że nie sztuka. Mógłbym upaść tak nisko, żeby napisać, że sztuką było trafienie do pisma i opcja, żeby to robić, ale tego nie zrobię. Tak jak pisałem i piszę po raz tysięczny, dział FAQ jest taki, jakie przychodzą do niego listy. Naprawdę nie siedzę po nocach z wypiekami, zaciekle wyszukując listów, w których do czegokolwiek mogę się przyczepić. Nie powiem, jest to kusząca wizja, ale tak się nie dzieje. I chociażby dlatego, kiedy tylko pojawił się taki list jak Twój – z przyjemnością wrzucam go do działu.

O rany zobacz tylko, znowu odpowiadam na pytanie czy nie ma lepszych listów. Kolejny taki sam list i kolejna odpowiedź. Pewnie nie będziesz zadowolony.

3. Wyśmiewacie platformowe szowinizmy.
> Doskonała obserwacja. To nie zmienia się od lat.

4. Gości, którzy piszą, że posiadacze konsoli X słuchają hip-hopu, Y metalu itp. (BTW - błagam, nie piszcie nigdy więcej o muzie, to jest pismo o grach...).
>Dzięki za krytykę tego, co robię – z tym chętnie podyskutuję. Ale daruj sobie pisanie o tym, co Ty chciałbyś znaleźć w tej rubryce. Zamiast tego przekieruj swoją pozytywną energię na tę „część ludzi, którzy nas czytają i maturę zdawała w ubiegłym stuleciu" i zmotywuj do pisania ciekawych listów. Bo pisanie o tym, co Ty byś chciał, a czego nie, raczej nie zrobi tu kariery. Na razie listy często piszą tacy ludzie, jakich listy znajdujesz w tej rubryce. Skoro to oni piszą – im odpowiadamy. Jeżeli jest takie ciśnienie tych wszystkich doświadczonych, zaangażowanych osób – czekam na nich z otwartym workiem na listy.

5. Aha, i właściciele blaszaków - wiadomo, nie mają mózgów (bo przecież wszyscy piszą do Was maile na Dreamcastach).
>Dlatego takie listy są u nas wyśmiewane. Nie zauważyłeś?

6. Tylko dziwnym trafem sami podkręcacie takie klimaty, bo w każdym numerze pojawiają się listy na ten temat. Naprawdę tak krucho z korespondencją?
>No właśnie – co napędza co? FAQ nadchodzące listy czy listy FAQ? Nie podejmuję się dojścia do korzeni tej sprawy, ale faktem jest, że przychodzą takie listy, jakie publikujemy. Nie trzymam żadnych perełek na tablicy korkowej w domu.

3. Internet, dokładniej: Wasza strona... To już chyba nie do Banana.
Mam nadzieję, że na to hasło Gulash już jest czerwony ze wstydu, a w odpowiedzi usłyszę "sorry, mon, robimy nowy, megafakinwypasiony layout i to musi potrwać" albo przynajmniej "mój młodszy brat bardzo się stara, ale dużo mu ostatnio zadają i czasu nie ma". Ale do rzeczy: w rękach mam numer 52. Na stronie ostatnie info jest o numerze 50. Fajnie też, że są konkursy, oooo, świąteczny, pewnie wielkanocny... A nie, to ten sam od grudnia wisi... Trochę głupio, a gdyby nie to, że Was lubię, to napisałbym, że z deka nieprofesjonalnie. Przy gierkach online piszecie, że TePsa, pieprzony Babilon, więc sami też powinniście się bardziej starać.
> To niech powie coś Gulash. A on mówi: „Postaramy się Najpierw odświeżamy Neo."

I to chyba tyle - nie chcę żebyście pomyśleli, że z przyjemnością czepiam się NEO. <Tu pojawia się nastrojowy wątek muzyczny> Los Waszego pisma, a może inaczej: <na pierwszy plan przebijają się instrumenty dęte, a gwieździsty sztandar wspina się po maszcie> „naszego", jest mi szczególnie bliski. Inaczej nie marnowałbym czasu żeby do Was pisać... A poważnie: bardzo Was lubię, jesteście jedynym polskim pismem o grach z lajtowym klimatem (tylko NEO dorównuje wczesnemu SS), który przy okazji nie urąga inteligencji czytelnika. Kocham teksty o grafice ubogiej jak Matka Teresa i fabule płaskiej jak Callista Flockhart (w końcu niejeden podtatusiały gracz ogląda Ally z dziewczyną). Cieszę się, że wrócił Adrian Chmielarz, bo - jak już wspominałem - nie każdy, kto gra na konsoli ma naście lat, a ten pan wie, o czym pisze. Rispekt za materiały o arcade'ach i martwych platformach (czekam na reckę nowego "King of Fighters" na DC jak już wyjdzie).
Trzymajcie się

Mirello

>Pozdrawiam i ja.

HOP HOP

Ostatnio dużo mówiło i pisało się o tym, że DeCek zdechł, ale Underground związany z DC ma się dobrze. Powstają emulatory różnych konsol, da się słuchać MP3, itd. Ale nikt nie pisał o Undergroundzie PS2. Nie wiem czy wiecie, może tak może nie, ja ostatnio śmigałem po necie i znalazłem parę fajowych myków do mojej konsolki. Np. na stronie **http://snes-station.emuunlim.com** znalazłem zasuwisty emulatorek SNES'a, który zwie się "SNES Station". Bardzo łatwo się go obsługuje, do wszystkiego instrukcja, opis jak wypalić płytkę. Gierki śmigają bez problemu, ja teraz gram w takie perełki jak: Legend Of Zelda: A Link to The Past, UMK3, Breath of Fire 1 i 2, Super Street Fighter 2... Noo... Można by tak wymieniać i wymieniać. Dobry motyw jest z tym, że na memorce można zachować stan gry ze SNES'a. Znalazłem też emulatorek Segi Genesis i też śmiga dobrze. I z tego, co czytałem niedługo ma się ukazać emulatorek GBA i N64. Da się też słuchać empetrójek i będzie się dało oglądać filmy w formacie DivX. Jeżeli dobrze pamiętam to w #45, w Neonie opublikowaliście jak wypalić sobie płytkę z gierkami. Nie wiem czy ten Snes-Station jest legalny, ale jak jest to chyba fanatykom spodoba się pomysł wypalenia płytki z takimi gierkami (mi ich weszło około 600). Nie każdego stać na zakup jednej gierki na PS2 w miesiącu, a tu mamy ich dużo za jakieś parę PeeLeNów. Jakby się dało to sprawdźcie to i podzielcie się z graczami...
>To prawda – temat emulatorów wraca jak bumerang. Emulatory to fajna opcja, ale osoby mające większe wymagania dotyczące grafiki mogą nie łyknąć oprawy. No i wciąż otwarta pozostaje sprawa ich legalności.

Dobra teraz następna sprawa: w #51 opublikowaliście artykuł o grających na konsolach gwiazdach z USA. Po co szukać znanych ludziów za oceanem, przecież mamy ich u siebie (teraz by pasowało zarzucić przysłowie "Cudze chwalicie...") Chyba trochę znacie się na hip-hopie. Piszecie, że Xzibit napisał kawałek o konsolach. Słyszeliście TeDe "Kombosy" albo V.E.T.O. "Czas Leci"? To są dopiero numery opisujące nocki spędzone przy ukochanej konsoli, a nie "Nintendo sixty four don`t kick me anymore". Poza tym kolesie z PeeFKa i innych ekip z Polskiej Sceny HaHa grają na konsolach i założę się, że spędzili niejeden lepszy wieczór czy nockę z ziomkami przy konsolce, browarze i giboniku...
A taka Krysia Aguilera pogra ze trzy godziny w Mariana i mówi, że jest fanką GCN...
>Pisaliśmy już kilka razy o motywach konsolowych w polskim hip hopie. Większy materiał będzie musiał pojawić się na łamach. Ale w końcu nie zapomnij, że kultura masowa to kultura masowa i taka Christina mówiąc, że konsola jest w porządku przekazuje tę informację trochę większej publiczności. A popularyzacja konsol raczej nam nie zaszkodzi.

Mam jeszcze pytanie. Czy jak zmaniaczę jakąś konkretną grę, napiszę do niej konkretny opis i do was wyśle, to jest jakaś szansa, że go opublikujecie?
>Jasne. Jak go wcześniej zamówimy.

Dobra kończę już, bo się za bardzo rozpisałem, trzeba zaiskrzyć na PeeS2 w jakiegoś HiCioRa!

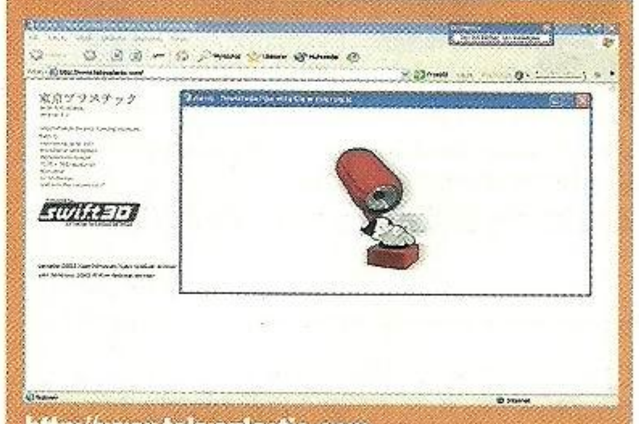
Ejsi64

O TEGO DAWNO NIE BYŁO

Jestem waszym czytelnikiem od 43 numeru, wtedy jeszcze nie wiedziałem, co to cell shading, hardcore, Xbox... a teraz to sam się mogę określić mianem: Hardcore'owy gracz, chociaż nie mam

CHŁODNE STRONY

Jeśli macie wolną chwilkę, zajrzyjcie na nie.



http://www.tokyoplastic.com
Wiadomo, że nikt nie lubi stron z informacjami przeładowanych animacjami we flashu. Co innego galerie - tutaj przewaga stylu nad zawartością jest jak najbardziej wskazana. Sprawdźcie tę stronę. Przepiękna.

http://fk.realm.pl
Fighting Korner, czyli jak napisał mi jeden z webmasterów kontynuacja idei Kombat Kornera. Całkiem niezła polska strona zawierająca sporo nowości z szeroko rozumianego gatunku mordokiepek.

http://www.jetli.com
Oficjalna strona Jeta ma kilka fajowych rzeczy, jak choćby wallpapery z naszym ulubionym aktorem wśród mistrzów kung-fu i najlepszym mistrzem kung-fu wśród aktorów.

http://www.theonering.net
Jeśli kręci Was ekranizacja trylogii Tolkiena, zajrzyjcie tutaj. Nie ma co ukrywać - to najlepsza strona o filmach Petera Jacksona. Mnóstwo informacji, raporty szpiegowskie, galerie, wywiady i tak dalej.

http://www.quicktime.com
Jeśli ktoś jeszcze nie zna tej strony, najwyższy czas powiedzieć jej „dzień dobry". Znajdują się tu najgorętsze zwiastuny wszystkich możliwych filmów, które trafiają właśnie do kin. Warto często wpadać - zobaczcie Hulka...

żadnego dużego systemu. No, ale trzy pod rząd nieprzespane noce z GBA w ręku o czymś chyba świadczą? Heh, żartuję nikt nie powinien mówić o sobie harcore'owy gracz, bo to tak jakby wszystkich dookoła określać lamerami. Dobra ja nie o tym miałem. Jako że nie mam "dużej" konsoli, a wszyscy trąbią, że przy TV z padem spędzali najwspanialsze chwile swego życia mam pytanie: Jaką konsolkę wybrać? PS2 odpada, X odpada zostaje fioletowy toster. Czemu GCN? Moim zdaniem odpowiedzi jest kilka i są proste. Po pierwsze najniższa cena.

>Domyślam się, że mówisz o cenie konsoli? Jeżeli tak, to rzeczywiście jest najtańsza, jednak już przy cenie gier zaczyna się robić mniej różowo. Dosyć szybko przekonasz się, że to, co zaoszczędziłeś na konsoli wydasz na gry.

Po drugie dopasione gry (Metroid, Residenty, Zelda),

>Rzeczywiście – wszystkie są rewelacyjne, ale jak długo można na nich pociągnąć? Zależy, jakim kto jest graczem. Są narwańcy, którzy muszą grać przynajmniej w cztery tytuły miesięcznie. Takim GCN nie wystarczy.

Po trzecie kocham Nintendo,

>No tak – tu jest jasna sprawa.

Po czwarte połączenie GBA z GCN, po piąte GCN nie jest spiracony (wielu uważa to za wadę, ja za zaletę), mogę tak długo. I powoli zbliżam się do sedna mego listu, a mianowicie, czemu Neo Plus "nie lubi" Nintendo? Nie, źle się wyraziłem, czemu faworyzuję PS2 i Xa? Ech, wiem powiesz, że to nieprawda (i może masz rację), ale czemu do ******* tak to wygląda??? I to wszystko...

Crono

> Nintendo nie jest przez Neo nielubiane. Mniej miejsca w piśmie spowodowane jest tym, że gier jest na rynku tyle, ile jest. No a poza tym z dystrybucją gier jest nie inaczej niż w rzeczywistości („bo tutaj jest jak jest po prostu i Ty dobrze o tym wiesz" lol - mac). Żadna firma dystrybucyjna w Polsce nie wysyła do redakcji pism gier na GCN'a, a na PS2 i Xboxa (żeby było śmieszniej GCN ma oficjalnego dystrybutora w Polsce, a konsola Microsoftu – nie) – owszem. A tak się składa, że gdyby pisma musiały same kupować gry do recenzji, to byłoby niewesoło.
(Gulash: w jaki sposób można obiektywnie ocenić grę, na którą wywaliło się dwie i pół setki? Nawet jeśli jest średnia, z całego serca chcesz, by była świetna. Ba, nawet możesz uważać ją za szczyt...)

POKOCHAJ ALBO NIE GRAJ

Witka Banan!
W sumie nie chcę się uczepić, ale coś sądzę, że trochę przesadzacie dając takie kiepskie noty nowym grom ujawniającym się na PSX-a. Nie rozpisując się zacznę od początku. Jako, że żyję w świecie, w którym gry uważane są za takie same (tzn., że bez względu na jakość gra to gra i niczym szczególnym jeden tytuł od drugiego się nie wyróżnia). Mojemu kumplowi rodzice chcieli sprawić przyjemność i kupili mu grę na PSX-a.

>No nie zgodzę się tak do końca z tym, że wszystkie gry są takie same. Ta oprawa to jednak fajna sprawa – po to nam te wszystkie next-geny, żebyśmy mogli jarać się nowszą, lepszą grafiką.

Dlaczego nie ma jakiegoś next-gena wyjaśniłem powyżej. A że nie znają się na tym konsolowym światku był to Harry Potter & Chamber of Secrets. Dzwoni do mnie kilka minut po fakcie mówiąc: -"Tragedia!". Ja pytam, co się stało? A ten tylko odpowiada żebym przyszedł, bo nie przeżyje. OK, luz. Jestem u niego w chacie. Nic nie gadając dał mi 48 numer Neo+ i każe przeczytać recenzję Harry'ego na szaraka. Ja nie czytając mówię, że już widziałem. W tym momencie kumpel wyciąga wspomnianą już grę... Teraz to ja pomyślałem, że nie przeżyję. Ze swojej strony pragnę dodać, że to nie jest zmyślone. Dobra, bez gadki przechodzę do dalszej części opowieści: Nie rozpaczaj tak! - odzywam się - To nie koniec świata. Jak chcesz to idziemy do punktu skupu złomu i jakieś groszaki zarobimy na tym. Kolega widząc, że powiedziałem jakoś dziwnie serio, popatrzył na mnie tak strasznie przebiegle i znowu się zaczęło: - Włączaj! - Sam włączaj to twoja chata! Po tej żałosnej przepychance zdecydowaliśmy się na ten krok. Gramy... ojejku! Co za grafa. Pewnie robił to ktoś, kto w życiu o XXI wieku nie słyszał. Ale grywalność git. Zauważyłem, że u kumpla pojawił się uśmiech na twarzy! Teraz tylko bryka w Harry'ego i inne PSX-owe crapy. Fakt, te gry są słabe i do kitu, ale mimo to zawsze idzie pograć. Weź pod uwagę jego położenie... ma PSX-a i stos świetnych i mniej świetnych gier które przeszedł po kilka lub kilkanaście razy. Teraz kupuje, co popadnie i docenia każdą zaletę, a wadę próbuje odrzucić. Dlatego składam wniosek do pana Chesta Rockwella by był lekko łaskawszy dla tej gry, bo aż tak źle nie jest.

>Niestety, nam także nie zawsze udaje się, pomimo najszczerszych chęci, nie ugiąć pod ciężarem tych wszystkich dopracowanych i śliczniutkich gier na PS2, GCN czy Xboxa i wtedy nawet całkiem znośne gry na PSX-a po prostu wydają się brzydsze niż są w rzeczywistości. A PSX już dawno osiągnął kres swoich możliwości... Od siebie mogę dodać, że Harry taki zły to nie był. Średni.

Ja gram w to, co przez przypadek ominąłem (Breath of Fire 4 i starsze zręcznościówki, a także Harvest Moon). Chyba to na tyle. Dzięki jeśli przeczytałeś. Chcę dodać, że nie mam zamiaru w jakiś sposób was skrytykować, bo tak to bym nie miał wszystkich numerów od roku i to przeczytanych na 200 procent.

Gameman

SZKOLNE HARCE

Zachęcony sukcesem, jaki odniósł mój pierwszy projekt (lekcja Metal Gear) nie spocząłem na laurach. Wręcz przeciwnie! Wprowadziłem w życie drugi etap szaleńczego planu opanowania świata ha, ha, ha... Ops!... (ta schizofrenia chyba nigdy nie da mi spokoju). Tak na poważnie chodzi o drugi etap wychowania okołogrowego.

>Kiedyś wejdzie i taki przedmiot. Musimy w to wierzyć.

Jakieś półtora miesiąca po owej lekcji angielskiego (niewtajemniczonych odsyłam do nr 50 Neo+)

>O, dzięki. Widzę, że wszystko za mnie przygotowałeś.

Wpadłem na pomysł organizacji turnieju Tekkena 3, a w następujący sposób od pomysłu przeszedłem do czynu. Zacząłem rozmawiać z Panem dyrektorem (po raz kolejny pozdrawiam - wazelinka), który właściwie od początku nie miał nic przeciwko temu.

>No wiesz co? Pan dyrektor niewidzący przeszkód w zorganizowaniu turnieju gier konsolowych? Dlaczego ja nigdy na takiego nie trafiłem...

Obawiał się jedynie czy nie przeleje się przy tym krew, na co mogła przecież wskazywać nazwa - Turniej Żelaznej Pięści...

>Kłopoty to miałbyś próbując zorganizować turniej...
Tutaj zawiesiłem się na jakieś pięć minut. Jakie są gry z tytułami, które mogłyby zamienić tę żałosną namiastkę powyżej w błyskotliwy komentarz? Do głowy przyszedł mi tylko lekko zabarwiony proktologicznie Silent Scope (Cicha luneta), ale czuję, że dałoby się to lepiej zrobić.

...umieszczona na przepięknym plakacie informującym o imprezie. Na szczęście w tym momencie zjawiła się wspomniana już nauczycielka angielskiego, która uspokoiła pana dyrektora mówiąc, że jest to tylko gra video.

>Dobra rzecz – ją już masz w kieszeni. Teraz musisz jeszcze przekonać do sprawy nauczyciela od wuefu (a tutaj jest mata na której się tańczy – nie musze chyba przedstawiać zalet), fizyki (tu będzie trudniej, ale przy odrobinie perswazji przekonasz go przy użyciu Monkey Ball), na biologii przyda się Ecco the Dolphin, do niemieckiego lub francuskiego będziesz musiał się poświęcić i odkupić jeden z tych zaskakująco tanich oryginałów na Allegro, z którymi w zasadzie wszystko jest w porządku, tylko poprzedni właściciel zapomniał dodać, że w menu głównym po odpaleniu gry nie będziesz musiał „Pressnąć start buttona" tylko „drucknąć start bittena"... I w ten sposób masz już połowę kadry za sobą. A jeżeli oglądałeś „The Faculty" („Oni") to wiesz, że taka ekipa już Ci w zupełności wystarczy.

Jako, że należę do redakcji gazetki szkolnej (która, daj Boże, nie upadnie po drugim numerze) udało mi się wysupłać trochę pieniędzy z gazetkowego budżetu na pierwszą nagrodę, którą była znakomicie wydana „kopia użytkowa" Tekken 1 i Tekken 2.

>Podoba mi się ten chłopak. Naprawdę mi się podoba.

Innymi nagrodami, tym razem ufundowanymi przez dyrektora były: dzień, dwie godziny i godzina bez pytania dla pierwszej trójki.

>Ech, moja kręta i nie do końca usłana różami kariera licealisty mogłaby potoczyć się zupełnie inaczej, gdybym miał takie możliwości...

Zanim przystąpiłem do organizacji turnieju byłem przekonany, że chętnych będzie pod dostatkiem. Nie wiedziałem jak bardzo się mylę. Z około czterystu uczniów naszego liceum zgłosiło się dwanaście osób (w tym jedna dziewczyna, która odgrażała się, że nas wszystkich wymiecie).

>Nienajwyższy wskaźnik graczy konsolowych macie w szkole. Albo to, albo poważny przypadek kryptokonsolozy...

Gdy nadszedł w końcu dzień 15 marca zjawiłem się z moim szarym przyjacielem pod pachą w przygotowanej dla nas pracowni. Po chwili zjawiła się pierwsza trójka graczy i... Przez następne dwadzieścia minut była to jedyna trójka graczy. Kiedy powoli zaczynałem tracić nadzieje, że turniej w ogóle się odbędzie jak z nieba spadli mi wizytujący naszą szkołę gimnazjaliści. Później dołączyło jeszcze kilku spóźnialskich tak, że w sumie było nas dziesięcioro. Co stało się z pozostałymi kandydatami do groźnie brzmiącego tytułu Mistrza Żelaznej Pięści? Chyba nigdy nie będzie mi dane się tego dowiedzieć (w skład zaginionych w akcji wchodzi również jedyna dziewczyna).

>Mając do dyspozycji tak potężne i poważane w środowiskach szkolnych medium, jakim niewątpliwie jest gazetka szkolna, możesz napiętnować tych, którzy nie chcieli przyjść. Wiesz - rozdmuchać sprawę. A znając twoje układy z ziomkiem dyrektorem możesz załatwić im dodatkowe zajęcia czy coś. Niech wiedzą, kto tu rządzi...

KRZYŻAK W KRYPCIE

Część pierwsza.
Grabarz w felietonie "Opowieści z krypty" w nr 51 zapytał: "Co sądzicie?...". Myślę, że warto przyjrzeć się tej kwestii także od innej strony. Czy gry czterystugodzinne nie traciłyby czegoś więcej oprócz zainteresowania osób wiecznie zabieganych?
> Osoby z krótką pamięcią wystarczy zapytać.

Różni ludzie cenią sobie nieliniowość fabuły. Możliwość swobodnego decydowania, życia wirtualnego obok życia faktycznego traktują w kategoriach postępu. Ów kierunek rozwoju, przez kontrast do szarych odcieni dnia codziennego, można "twórczo" nazwać "kolorową symulacją rzeczywistości". Pierwsze zagrożenie, jakie czyha na "wiecznie długą" grę to - trywialne, ale prawdziwe - ryzyko znudzenia przez monotonię (jeszcze przed jej końcem). Ta sama przyczyna leży u podstaw blaknięcia prawdziwego życia. Fabuła nadaje grze istotną wartość, którą medium to góruje nad filmem. Możemy nie tylko zobaczyć wizję autora, ale tę wizję przeżyć. Gwoli ścisłości o książce - udział wyobraźni czytelnika, z istotnego dla mnie punktu widzenia, traktuję jako wadę. Obraz najwierniej oddaje obraz, dźwięk - dźwięk, słowo - słowo.
>Ciekawy argument w odwiecznej dyskusji gry kontra książki kontra film.

Książka sprowadza wszystko do słowa, przez co nie oddaje wizji autora tak wiernie jak możliwe jest to przy udziale wszystkich trzech środków wyrazu.
>Spójrzmy na to z tej strony. Autor opisujący wyimaginowanego potwora opisuje to, co sam sobie wyobraża. Dlaczego więc mamy zdawać się na nieprecyzyjne słowa, które nie oddają do końca wizji autora skoro możemy nie tylko zobaczyć, ale też usłyszeć tego potwora w grze czy filmie...

Ważny dla treści przewodniej niniejszych rozważań jest, płynący z zawartej dygresji, wniosek o odczuwalnej przez niektórych potrzebie konfrontacji z jakimś przekazem twórców. Utalentowani autorzy być może są w stanie wytworzyć kilkaset godzin pomysłów, które powiązane sprzyjałyby najlepszemu odbiorowi ich wizji. Cóż z tego, jeśli pamięć naturalnie nie poradzi sobie z tak rozciągniętą (w czasie i przestrzeni) układanką i związane w całość pozostaną tylko wybrane elementy. Jeśli ważne miałyby być wszystkie subtelności, umysł przeinaczy wymowę całości o tyle, ile zdarzeń polegnie w niepamięci. A jeśli umiejętnie rozłożyć akcenty to mniej ważne, ale często występujące wydarzenia będą szkodzić, rozpraszając uwagę i emocje (wyjątek stanowi tworzenie więzi). Gorzej, jeśli twórcy "upchają" grę "fajnymi pomysłami", które nic nie wnoszą do głównego zamysłu fabuły, jedynie go zacierając.
>Zakładając oczywiście, że opowiedzenie jakiejś ciekawej historii jest celem autorów. Sądzę, że taka gigantyczna gra mogłaby pójść w kierunku tasiemcowo-serialowym i zacząć żyć własnym życiem. Podejrzewam, że już niewiele osób kojarzy, co się działo w pierwszych odcinkach „Mody na Sukces" na przykład, a nie przeszkadza im to w oglądaniu serialu. Robi się z tego życiowa sprawa – zapamiętujesz tylko najważniejsze albo najciekawsze dla siebie rzeczy i stajesz się aktorem w spektaklu, którego nie jesteś głównym bohaterem.

Schodzimy do czeluści, gdy również zakończenie jest swobodną wariacją oderwaną od reszty. Im więcej zakończeń, tym przekaz bardziej rozmyty, a większe podejrzenie o jego brak.
Rozumienie treści nie musi się narzucać i być jednoznacznie dopowiedzianym. Wizja autora traci jednak sens, gdy nie można jej wydobyć albo dojść składnej interpretacji.
> Nie wiem na podstawie, jakich przykładów o tym piszesz, ale autorzy w grach typu Resident czy Silent Hill pozwalają domyślić się graczom, dlaczego ujrzeli takie, a nie inne zakończenie. I nie chodzi tu o spójność czy jej brak – po prostu uczy to konsekwencji pewnych działań. Tutaj potraktowanych bardzo umownie, ale przecież to „tylko gry"...

Obecnie występowanie szerokiego spektrum możliwości w decydowaniu o losach bohatera nie znajduje szczegółowego, z uwzględnieniem subtelności zachowań, przełożenia na treść lub ewentualny przekaz w grze.
> Nie zgadzam się. Być może czasami tak jest, ale zdarzają się też gry, które dobrze sobie z tą sytuacją poradziły. Przykłady – powyżej.

Dane nam będzie poczekać na algorytmy generujące w czasie rzeczywistym fabułę podług woli twórców, z uwzględnieniem wolności wyboru gracza. Czy jednak w pełnej i długiej "kolorowej symulacji" będzie możliwym słuszne odczytanie sensu i ewentualnego przesłania? Konkludując, ważnym argumentem na rzecz istnienia gier "krótszych" jest groźba zatracenia treści jako czyjejś zamkniętej, spójnej wizji. Krótszych w cudzysłowie, lecz nie przez ironię, a dla wyrażenia długości optymalnej, która zależnie od tytułu może być różna, ale na pewno nie ciągnie się bez końca.
>Bardzo mi się podoba ten list.

Część druga.
Wrócę pamięcią do gry, którą Redakcja na pewno kojarzy - Ecstatica 2 (PC). Osobiście, tytuł ten zaliczam do wybitnych - wywarł na mnie ogromne wrażenie, chylę czoła przed jego klimatem. Ecstatica 2 stanowi doskonały przykład na obronę sterowania strzałkami kierunkowymi ("krzyżakiem"), które od dłuższego czasu wiązane jest z zacofaniem i dyskomfortem. Jakie wady, a jakie zalety ma Residentowy "krzyżak", a jakie alternatywna gałka analogowa, która niech wystąpi w roli steru Dantego i Snake'a. "Krzyżak" i gałka, jak wiadomo, bazują na różnym punkcie odniesienia dla kierunków ruchu. Strzałki kierunkowe zakotwiczają poruszanie na zorientowaniu postaci w grze, gałka analogowa realizuje sterowanie na bazie relacji do ustawień kamery. Krzyżak jest bardziej naturalny (!). Nie ma "orientuj się" po każdej zmianie pomieszczenia, w sensie: poruszanie w danym kierunku to nadal góra gałki, czy już lewo, a może prawo (zmiana ujęcia). Możemy ustawić postać (lewo, prawo) i wolę poruszanie się wzdłuż danego pomieszczenia wiązać z trzymaniem „góry" jako przodu postaci, niezależnie od pracy kamery. Traci na tym zwrotność bohatera. Dante nie odnalazłby się w piekle, gdyby musiał myśleć dwufazowo - ustaw, porusz. Szybsze w relacji do krzyżaka podejmowanie precyzyjnych posunięć na gałce nie eliminuje ewentualnych kłopotów na etapie orientacji według obiektów w pomieszczeniu (naskok na przeciwnika, przyklejanie do ścian w MGS2). Szybciej popełniamy błąd, szybciej go poprawiamy. Zmiana sterowania w Resident Evil zdynamizowałaby akcję. Każda gra, która takiej wymaga powinna korzystać z dobrodziejstw gałki analogowej. Osobiście cenię serię Capcom nie za możliwość eksterminacji przeciwników.
Bezpośredniość zagrożenia, tudzież atrakcyjna takowego eliminacja, realizowana w zręcznościowym systemie walki pozwalają, między innymi, silniej doświadczyć strachu poprzez kontakt z zagrożeniem w bardziej realistycznym niż turowym, czy „klikanie myszką" modelu przekładania naszych decyzji na zachowania postaci (panujemy nad nią w czasie rzeczywistym i bez widocznego pośrednika jak kursor). Jednocześnie w Resident Evil, znaczenie szybkiego reagowania zostaje umniejszone przez sterowanie odniesione do postaci. Zyskuje na znaczeniu bardziej przemyślane podejście do poszczególnych wrogów, całych sytuacji z ich udziałem, gdyż szybko, a precyzyjnie nie jest cechą "krzyżaka". System sterowania ogranicza rolę walki w grze, akcje typu DMC nie dają się wykonać. Nie one, bowiem, a moim zdaniem przeciwna do ich władczego charakteru atmosfera strachu, fabuła (jak by jej, kto nie oceniał) oraz elementy przygodowe (klasycznie: używanie przedmiotów, rozwiązywanie zagadek) pełnią w Resident Evil nadrzędną rolę. Dla nich - przynajmniej ja - zasiadam do kolejnych części. Przesunięcie akcentu z "przygodowa" na "akcja" grozi moim zdaniem zachwianiem klimatu tytułu, a na pewno umniejszy cechy serii, na które tutaj zwracam większą uwagę. W tej konkretnej sytuacji ograniczenia krzyżaka stanowią o jego przewadze nad gałką analogową. Po co zacząłem od gry Ecstatica 2? Jeśli ktoś twierdzi, że nawet uwzględniając potrzebę powolnego sterowania w RE nie daje się wygodnie kontrolować postaci to potwierdzam jego regułę. Pozostaję przy tym wyjątkiem, nie jedynym, który we wspomnianej Ecstatice doskonale radził sobie z natłokiem (w porównaniu do "Rezydencji") przeciwników, przy systemie walki korzystającym z kombinacji klawiszy kierunkowych i ciosów (a la DMC, tylko nieporównanie skromniej, bo też nie o to chodziło), a wszystko oparte na rdzeniu lewo = lewo postaci wokół jej osi, ale w daleko szybszym tempie sekwencji zręcznościowych niż te z Residenta. Na koniec, skupiając uwagę na survival horrorach, chciałbym wskazać, że zagadki przygodowe w nich zawierane są logiczne. Odnoszę się tym samym do opinii Gulasha z recenzji Eternal Darkness. Gdyby logiczne nie były to jak wytłumaczyć, że nie udaje się ich rozwiązać metodą prób i błędów? Inna sprawa, w jakim stopniu sięgają do zdrowego rozsądku (czy są realistyczne). Ja definiuję survival horror jako grę przygodową z elementami zręcznościowymi utrzymaną w konwencji horroru (być może po kimś powtarzam - nie pamiętam - a wtedy: podzielam definicję w przytoczonym brzmieniu). Przyjmując na rzecz drugiej części listu: wizja = zawarcie fabuły o konstrukcji i treści zorientowanej na odbiór w zamierzony sposób i przesłanie (jeśli takowe jest) oraz dziękując w nadziei na odpowiedź na część pierwszą, pozdrawia.

edidtb

>Już przy pierwszej części listu nie bardzo miałem gdzie się wtrącać, ale drugą nasz cierpiący na niedobór samogłosek w ksywce kolega po prostu mnie rozwalił. Fajny, ciekawie napisany i poparty argumentami list. Nie chciałem zakłócać jego wypowiedzi. Od siebie dodam, że zwykle przyzwyczajam się do sposobu sterowania w grach i jakoś mi to nie przeszkadza. Z kolei wiem, że niektórzy zupełnie nie mogą przekonać się do modelu z Residenta. Ma swoje wady, ale jest OK. No może w RE0 raziło nieco zbyt powolne tempo, ale możliwe, że to dodatkowy motyw mający nas stresować. Dajcie znać czytelnicy jak bardzo Was to boli i dlaczego. Na koniec jeszcze tylko powtarzam - dobra robota, edidtb. Podoba mi się to, co (i jak) zrobiłeś, ale wiem, że będzie ciekawie.

SENGA... CO?

Witam serdecznie cały squad Neo Plus! Bardzo długo zabierałem się za napisanie tego listu (prawdopodobnie wynik mojego lenistwa), ale wracając do tematu... Zapewne wiecie skąd pochodzą te słynne słowa: "Sengaja... SENGAJA!!!<KICK> no please no!!... Sengaja!!... NO!!!! SENGAJAAAA!!!"
>Fajne. Nie mam pojęcia, z czego to jest.

Hehehe pewnie mnie uznacie za maniaka tego filmu, ale tak też jest w rzeczywistości.
>Kto by go tam nie polubił. Najgorsze jednak, że wciąż nie wiem, o jakim filmie mówisz...

Cytat ten nie jest tu ot tak sobie, bez powodu.

Rozgrywki odbywały się w systemie każdy z każdym. Wśród uczestników największym zainteresowaniem cieszył się Eddy, którego można było zauważyć niemal co walkę. Sam turniej odbył się w atmosferze lekko nerwowej, powietrze przepełnione było zapachem potu strudzonych graczy oraz duchem sportowej rywalizacji.
>Czyli wszystko to, co tak w turniejach lubimy...

Gdy wydawało się, że wszystko zmierza w dobrym kierunku doszło do pewnego niemiłego zdarzenia. Mianowicie turniej troszkę się przeciągnął i panie sprzątaczki (chcące iść do domu) nalegały abyśmy już kończyli. Jako prawdziwi gracze nie mogliśmy przerwać turnieju bez jego dokończenia, więc doszło do rebelii. Jedna z pań sprzątaczek usiłowała odłączyć konsolę... Cóż nie udało się, ale skąd mogła wiedzieć, że naciskanie guzików na wyłączonym video niewiele może pomóc.
>Trzeba było zwieść panie sprzątaczki przynosząc jeszcze oświetlenie na choinkę i toster.

W końcu metodą prób i błędów udało się jej osiągnąć pewien sukces w postaci odłączenia chinchy. Dopiero wizyta u Pana dyrektora pomogła załagodzić sytuacje tak, że mogliśmy nasz turniej dokończyć.
>Czułem, że w tym liście pojawi się jeszcze mój ulubiony pryncypat.

Zwycięzca otrzymał swoją nagrodę (ja osobiście zająłem trzecie miejsce - wszystko przez tych gimnazjalistów) wyjaśniliśmy sprawę z paniami sprzątaczkami (kulturka musi być - w końcu będę chodził do tej szkoły jeszcze całe dwa lata, a nie chcę na każdym kroku obawiać się ataku sfrustrowanej sprzątaczki).
>Wiedząc, że wyrastasz na nomen omen szarą eminencję nie powinny za bardzo zawracać Ci głowy.

W takich oto okolicznościach odbył się pierwszy turniej gier video w naszej szkole. Jeżeli wiecie, że w Waszej placówce znajduje się przychylny Wam nauczyciel i nie boicie się konfrontacji ze sprzątaczkami zachęcam do realizacji własnych pomysłów na propagowanie naszego zainteresowania w programie wychowania okołogrowego.

A. Łapiński

>Bardzo ładna, kolejna inicjatywa pana Ł. Bardzo podoba mi się to, co robisz. Naprawdę nie mogę doczekać się następnego listu. Nie wiem czy zdecydujesz się zaprosić na odczyt Shigeru czy w porozumieniu z kadrą i kołem rodzicielskim przemianujecie szkołę na im. Hideo Kojimy.

>A żeby było śmieszniej, to myślałem, że przed końcem listu zdradzisz się z jakimś szczegółem, który mnie na niego naprowadzi i dowiem się, na co odpowiadam. Niestety – uprzedzę ten fakt jeszcze przez końcem rzeczonego listu z kunsztem średnio rozgarniętego komentatora piłkarskiego – do końca się nie dowiedziałem.

od dłuższego czasu posiadam konsolę GameCube (z USA, od poczciwej babci), i niestety muszę z przykrością powiedzieć, że brakuje na tę konsolę totalnych harcorowych rzeźni... Co prawda pewnie powiecie: A Resident Evil 0, 1, a w przyszłości 2, 3 i oczekiwana przeze mnie maxymalnie 4... No tak posiadam na razie tylko pierwszą część, no zgodzę się rzeźnia maksymalna, ale.... No, jakby tu powiedzieć zbyt trudna... I frustrująca...
>Zgadzam się z Tobą. Fachowych rzeźni jest na GameCube'a jak na lekarstwo. Pomijając Capcomową serię, jest jeszcze na przykład Turok czy TimeSplitters, ale nawet pomimo tryskającej krwi to nie nazwałbym tych gier totalną hardkorową rzeźnią.

oczywiście kocham tę grę, ale potrzebuje czegoś odjechanego. Chcę czuć zapach prochu i swąd trupów, potrzebuję gier typu GTA: Vice City, Mark of Kri itp. I tu moje pytanie: Czy jest jakaś możliwość, że te dwie gry ukażą się na GCN? A jeżeli nie, czy może użyliście swojego szóstego zmysłu dziennikarskiego i czy przypadkiem na Nini ma się może ukazać jakaś gra tego typu? Z góry dzięki za odpowiedź.
>Mark of Kri nie ukaże się na pewno – San Diego Studios to firemka związana z Sony i moim zdaniem prędzej ujrzymy gry Nintendo na którąś konsolę Sony niż odwrotnie, a co do Vice City to na razie nic na to nie wskazuje. GTA to seria, która chwilowo zadomowiła się na konsoli Sony i pecetach. Nie słyszałem, żeby GTA III i/lub GTA: VC miały pojawić się na jakiejś innej platformie niż PS2 i pecety właśnie. A zresztą następne GTA i tak czeka na rok 2005...

I po drugie: wspominałem już wam o mojej kochanej babce z USA, otóż za tydzień będę miał Legend of Zelda i jestem z tego powodu bardzo podjarany (nie, nie tylko gry krwawe lubię jak widać) i moje pytanie czy wersja USA ma jakieś dodatki?
>Jeśli babcia kupiła Zeldę w preorderze - dostaniesz za darmo drugą płytkę z Ocarina Of Time i jej wariacją. A więc - trzy Zeldy w cenie jednej..

i chyba trzecie pytanie: czy na GCN pojawi się lub już się pojawił Burnout 2? Bo kiedyś chyba czytałem, że na resztę next-genów też ma się ukazać ten przemiodny arcade.
>Lada dzień. A właściwie w USA powinien już być.

Aha i po primo balerimo: kiedy ma się odbyć premiera Soul Calibur 2, oczywiście w USA.
>Pod koniec sierpnia.

...i byłbym zapomniał czy są jakieś szanse na to, że jakikolwiek Virtua Fighter ukaże się na Nintendo?

Kuba z Krakoffa

>Na razie ptaszki nie ćwierkają o opcji przeniesienia VF na konsolę Nintendo, ale ma być Virtua Fighter Quest. Co to - nie wiadomo. RPG? Kto robi - Suzuki, Yu. Kiedy - on sam chyba nie ma pojęcia.

TO KTOŚ INNY!

Po lekturze N+52 postanowiłem napisać, i wnieść do treści numeru dwie poprawki:

1. Recenzja Tenchu 3 pióra Grabarza: napisał on, że w zasadzie jest to Tenchu 1 DeLuxe i nawet pierwsza misja, której tytuł brzmi „Punish the evil merchant" jest podobna. Grabarz sugeruje tym samym, że tytuł zmieniono z oryginalnego „minister" na „merchant". Niniejszym prostuję - w oryginalnym PSX'owym Tenchu misja ta nazywa się tak samo jak, w T3, czyli "Punish the evil merchant". Jednakowoż ta recenzja przekonała mnie do zrezygnowania z zakupienia tej gry (jestem chyba Robinsonem wśród swoich znajomych, gdyż tylko ja nie przerobiłem konsoli i liczę każdą złotówkę, zanim kupię grę).
2. Do artykułu dr Thuga z Neona, dotyczącego bety RE2, w której napisał, że tylko w becie można było przestrzelić zombiaka na pół, w rezultacie czego nóżki zostawały a korpus pięknie się czołgał - w finalnym RE2 również było to możliwe.
To tyle. Cieszę się, że mogłem wykazać się jakąś tam wiedzą.
Pozdrawiam serdecznie

devo

>Strzałka, Devo. Rozeznałem się w sytuacji i zawinił sprzęt. Maszyna drukarska źle to wydrukowała. Albo ta dyskietka, na której N+ jechał do druku się zepsuła. A poza tym w naszym numerze jest dobrze – może to ten Twój jest zesputy.
W każdym bądź razie dzięki za cenne uwagi i gratuluję czujnego oka.

ZAINSPIROWANY

Założę się że inspiracją dla poziomu NeoTokyo w TimeSplittersach2 był film „Blade Runner" Ridleya Scotta, a konkretnie scena gdy Deckard goni replikantkę Zorę. Najlepiej zobacz tą scenę, a później przejdź poziom NeoTokyo. Powtarza się mnóstwo elementów, nie mówiąc już o klimacie i dźwiękach. A tak w ogóle to szczęśliwego Nowego Roku i wielu dobrych projektów do recenzowania.

Hollis

>Słuszne spostrzeżenie. Tak się jednak składa, że TimeSplitters2 to nie pierwsza gra, która wykorzystuje motywy z tamtego rewelacyjnego filmu. Strzelaniny, futuracery, zręcznościówki – było już sporo różnych gier, które czerpały garściami z tego arcydzieła. No i nie zapominajmy, była też świetna przygodówka na pecety – Blade Runner właśnie. Fajne wykorzystanie motywów filmowych.

DLA PANA OD DTP

W moje ręce wpadł jeszcze gorący numer Neo Plus. Przyznam się, że jest to mój pierwszy numer Waszego pisma od około pięciu miesięcy. Po tak długiej przerwie spodziewałem się, że zajdą, chociaż drobne zmiany od strony wizualnej (na lepsze oczywiście) i nie zawiodłem się.
To, co rzuciło mi się w oczy to brak kolorowego tła pod tekstami recenzji. Uważam, że jest to dobry pomysł, chociaż z drugiej strony recenzje staną się mniej kolorowe. Dlatego uważam, że powinniście kolorowe tła podkładać tylko pod recenzje gier otrzymujących najwyższe noty.
>Ten list idzie, żeby w ego trafić tego pana, co to się layoutami i zajmuje.

Oprócz tego bardzo widoczny jest brak galerii w dziale listów. Co się z nią stało? Czy przysyłane do Was prace czytelników są tak słabe, że nie warto ich publikować?
>Taka forma jest nieco bardziej atrakcyjna. A poziom rysunków jest bardzo płynny – raz trafiają się same perełki, a za chwilę straszliwe gnioty. Dlatego lepiej zatrzymać to miejsce na stałą rubrykę z ładnymi screenami, a rysunki wstawiać, gdy pojawią się te naprawdę fachowe. Poza tym cały czas czekamy na prace osób, które jeszcze nie zostały wydrukowane w Neo po pięć razy. Chcemy dać szansę wszystkim.

Na szczęście bardzo dobrze tę pustkę wypełnia znajdujący się na samym końcu pisma dział zamieszczający na prawie całej stronie screeny z gier, które mają już wkrótce się ukazać. To na razie tylko to, co zauważyłem na pierwszy rzut oka. Życzę wielu wspaniałych pomysłów i owocnej pracy przy tworzenie nowego numeru .

Paweł

ŚCIEŻKA DONIKĄD???

Podejdź do mnie, taak... Dotknij mnie. Nie bój się... Pokażę ci miejsca, o których nie śniłeś...
Wirtualna rzeczywistość obiecuje tak wiele, kusi, wciąga. Wbija się w mózg, tak głęboko, że nie daje o sobie zapomnieć. Co za tym stoi, co sprawia, że stajemy się nałogowcami, uzależnionymi poszukiwaczami wirtualnej wolności? Właśnie wolność, czy może wizja cyfrowego raju, który mamy na wyciągnięcie ręki, jest przecież tak blisko, stoi pod telewizorem. Bardzo łatwo się w tym zatracić. Podobnie jak z każdym innym "początkowym stadium" nałogu głównym wrogiem (hmmm) jest wolny czas - "Nie mam co robić, no to..."
Mały browarek, wódeczka, winko z kumplami. Fajnie spędzony czas, przyjemny zawrót głowy, wesoły nastrój i miłe towarzystwo. Zanim się obejrzymy każda okazja stanie się dobra, by ją opić. Narodziny, chrzest, etc. (choć przyznacie, że takie picie jest w polskiej kulturze zupełnie normalne - uroczystość??? No to polej Stasiu!). Jak częste pijatyki są usprawiedliwione "okolicznościowo", tak częste posiedzenia przy padzie spotykają się ze szczególną dezaprobatą "starszego" pokolenia (są ofkoz wyjątki). Choć to i to może działać destruktywnie. Ileż to razy udawaliście, że się uczycie, gdy tak naprawdę obmyślaliście taktykę pokonania tego dziada z ósmego levelu?
Hej maniactwo, choroba psychiczna - "Gry zabiły mi dziecko!!!", krzyczy nagłówek w poczytnym piśmie dla kobiet (i nie odnoszę się tu do kobiet i ich pisemek przypadkowo - przecież to one zawsze robią z igły widły).
"A gdzie ty byłaś, gdy twe dziecko umierało??"- ktoś spyta. Nie dajmy się zwariować. Świat nie jest doskonały a gry wideo są tylko jego odbiciem - cyfrową namiastką "doskonałej" niedoskonałości. Gry są brutalne? Tak są i takie, lecz pomyślcie, co zobaczymy za pięć, dziesięć lat. Kiedyś zapewne zatrze się granica (audiowizualna) między tym, co cyfrowe, a tym co prawdziwe. Szczerze mówiąc nie tęsknię do czasu, w którym to nie będzie można odróżnić świata realnego od rzeczywistości stworzonej przez jakiegoś developera. Czy powstaną kiedyś gry, w których my, ludzie będziemy mogli egzystować? Wielu by się to podobało (np. maniacy rpg) - niesie to także wiele zagrożeń, zniewolenie ludzkiego umysłu, powstanie czegoś na kształt filmowego Matrixa. Rządy państw mogłyby wykorzystywać gry wirtualne do kontroli naszych umysłów, próbując stworzyć swoje idealne światy. Czy grozi nam zagubienie w cyber światach? Wyobraźcie sobie, że przekraczaliście granicę dwóch światów tyle razy, że nie wiecie już czy, to co widzicie to już prawda, czy jeszcze fikcja. Każdy z nas dysponuje ciałem, które jedynie w sytuacjach bólu i przyjemności przypomina nam o swym istnieniu.
Na co dzień zanurzeni jesteśmy w swoich głowach, a ciało jawi się nam jako skafander, w którym podróżujemy po obcej planecie.
A gdyby tak zrzucić ten skafander i naprawdę przenieść się na obcą planetę. Czy grozi nam powstanie wirtualnego piekła? Ciekaw jestem, co wtedy powiedzą, tzw. "wojownicy moralności".
Pewnie sami popadną w nałóg jakowyś.

kun

>Hmm. No nie wiem, A co Wy o tym sądzicie? Napiszcie.

neo plus

nr 53 maj 2003
(05/2003)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Kaxi
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

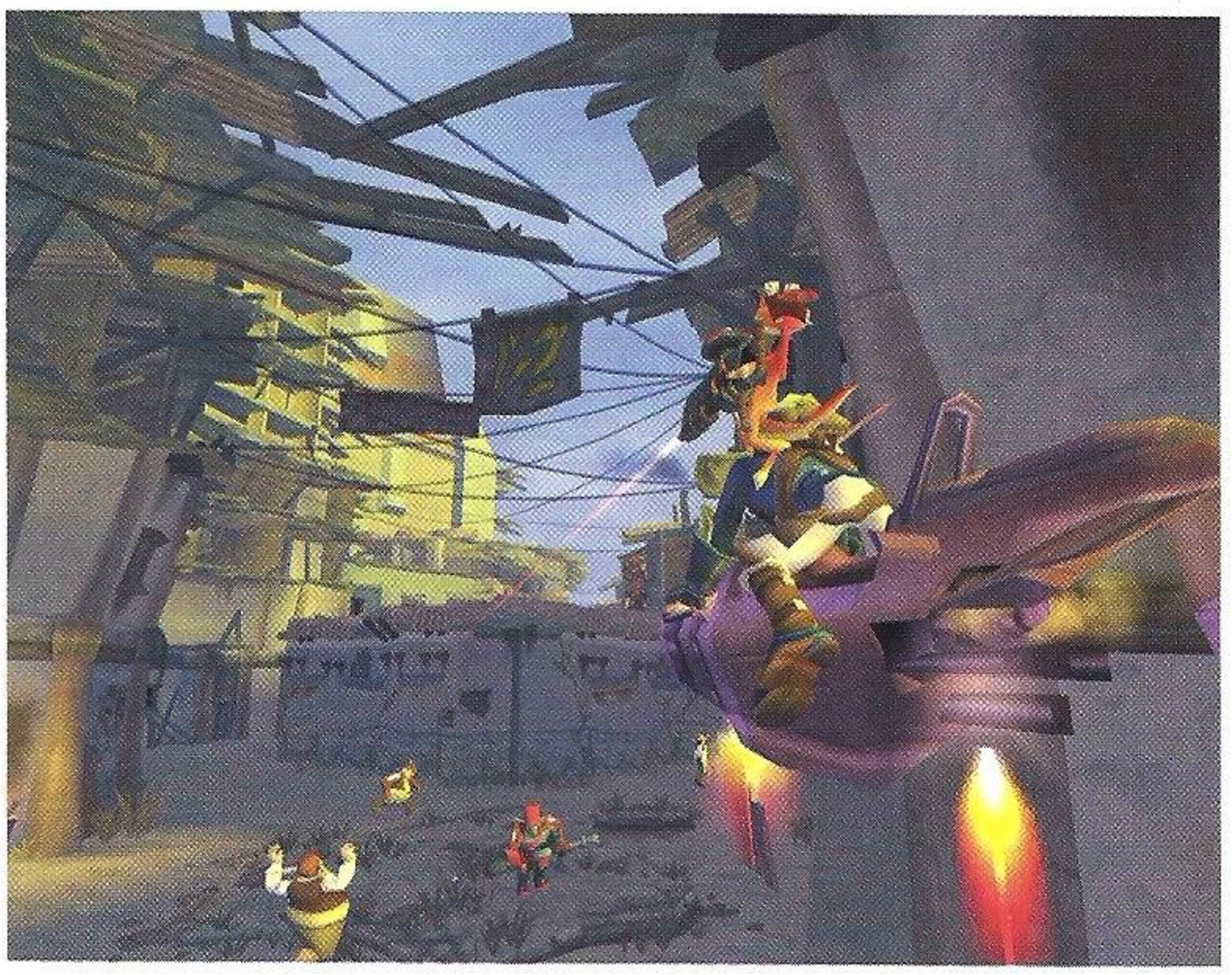
Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

JAK II RENEGADE

Miesiąc temu rozpisaliśmy się szeroko o zapowiadanym sequelu jednego z najlepszych 128-bitowych trójwymiarowych platformerów, dziś z dumą prezentujemy prześliczne shoty. Na szczęście mimo zmiany Jaka z grzecznego chłopca w żądną zemsty maszynę śmierci stylistyka grafiki pozostanie ta sama, a nowe poziomy (na przykład widoczne na shotach miasto) zapowiadają się równie konkretnie. Trzymamy kciuki za Naughty Dog i czekamy na premierę.